家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2005
ISSUE.125
科学普及出版社



游戏中的欧洲神话魔法职业
那年那月的流水账
超频玩家趣怪集
枯黄委地的爱情:秋之回忆系列回顾

机密:Saitek X52飞行控制系统
N-Gage QD完全酷玩挑战评测

深海酷鲨Thermaltake Shark机箱
王者之王 ATI Radeon X850XT PE实测
PLAY!LAB电子娱乐基准评测体系登场

挑战HALF-LIFE 2
8款AGP主流中低端显卡横评

3D GAME:当未来成为过去

寰宇之星 鸡年贺岁大作快报
星际传奇:逃离屠场海湾
要塞II
彩虹六号IV
半条命II完全流程问题集

重点提名:《洛奇》韩服测试报告

目标8000万签约连邦发布会幕后
《封神榜》游戏文化探密
天堂II新闻台:意想不到的光彩











随刊附送
网易台历卡



随刊附送

零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183



9 771009 618053 01>



内附新玩家别册

金山2004年巨作，根据古典名著改编　民族网络游戏工程百强之一　青少年网络协会推荐原创网游

郭敬明担任《封神榜》游戏策划顾问　沙宝亮演唱封神榜主题曲《多情人间》

封神榜



……长达数年间迷失于舶来网游之中。

我辈生于此诸侯纷争之时，虽可号令一众人马，往来江湖，啸聚山林，然无处可筑一方城池，供一夕之安寝。安寝尚无，更何谈河山一统。

今时今日，《封神榜》乃重现世间，华夏大地始踏足底，九州城池方见端倪。

抬望眼，百万雄师信誓旦旦，仰天长笑，亦当擂鼓扬威逐鹿中原。顺民愿，开我商路，兴我国之根本；立图腾，筑我城池，保我社稷之平安。

只待国富兵强时，一统天下又何难！

活动简介

12月8日——2月28日，历时长久，规模庞大的，以城邦为主体的活动——金牌联赛将在《封神榜》全区中举行。

从详细筹划到城邦誓师，从激烈的中原逐鹿到最终谁主金牌，从捕捉瞬间的图片到记载历史的文字。参加到活动中来，用你的双手亲手写下一段历史，太多的感慨，太多的回忆，一次次激动在你我之间，一幕幕场景在眼前掠过，多少年后，你仍能骄傲的告诉旁人："《封神榜》中我与众位兄弟的峥嵘岁月，不曾后悔！"

金牌寄托荣耀，城邦背负梦想。

本活动是由多个活动组成的超大型活动，选择你的专长，选择我们的《封神榜》！

有 功夫 KUNG FU HUSTLE 就上 封神榜　两大巨片联袂上演　敬请关注

《封神榜》火热内测中申请帐号请登录：fs.kingsoft.com　移动用户发到到6008，联通用户发送到9008　短信格式：1717：您咨询的问题

珠海金山软件股份有限公司　北京金山软件有限公司　联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编:100083　总机:010-82334488
传真:010-82325655　网址:www.kingsoft.com　客户服务热线:010-82331816　销售热线:010-82325225/82325755　经销商订货热线：010-82684734/35
OEM业务热线:010-82334488-5121　集团购买热线:010-82325757　技术支持网址support.kingsoft.com　邮购地址:北京市9605信箱(100086)

KINGSOFT 金山软件有限公司　烈火


七国纷争 守护一生
传真：（8610）- 82306885
网址：www.object.com.cn
天骄2网址：www.tj2.com.cn

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2005年1月号 总125期

主　　管:中国科学技术协会
主　　办:科学普及出版社
编辑出版:《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址:北京市海淀区恩济庄18号院
　　　　1号楼1104室
邮政编码:100036
电　　话:(010)88146001
传　　真:(010)88117608
网　　址:www.playgamer.com
电子信箱:play@playgamer.com

主　　编:王潜
常务副社长:宋爱华
执行主编:刘威
编辑部主任:梁华栋　罗东东
编辑/记者:谷岩　周越　石磊
美术编辑:胥斌　单非　艾洋
编读热线:(010)88146003-30

项目总监:刘淑惠
广告总监:蒋同庆
广告经理:李丽　李宗泽
电子信箱:ad@playgamer.com

发行经理:王玚
电子信箱:publisher@playgamer.com

上海代表处:赵廷　李帅
电　　话:(021)58787033
电子邮箱:dagou@playgamer.com

刊　　号:ISSN 1009-6183
　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号:82-622
国内发行:北京市报刊发行局
国外发行代号:1359M
国外发行:中国国际图书贸易总公司
　　　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证:京海工商广字第8011号
印　　刷:北京国彩印刷有限公司
定　　价:9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。
注意自我保护,谨防受骗上当。
适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。
合理安排时间,享受健康生活。









电娱实况

21　业界新闻
25　声音/数字/媒体
26　产业观察:透视九城

新作速递

30　星际传奇:逃离屠场海湾
32　要塞II
34　彩虹六号IV
36　寰宇三岁生日　鸡年大作贺岁
39　交响乐之雨
40　战争行为:直接行动
41　盗帅楚留香
42　天外:家族也升级
43　开天:三转见闻录
44　神之领域:雪祭恋舞
45　魔界
46　3D西游
47　QQ堂
48　《洛奇》韩服测试报告

游戏观点

50　游戏评鉴
NBA Live 2005/不朽之都:尼罗河之子
荣誉勋章:血战太平洋/破坏性赛车
极品飞车:地下狂飙II/吸血鬼:避世之血族/半条命II/亚历山大大帝/职业进化足球IV
席德梅尔之大海盗/斩妖除魔:杀出地狱
53　中国游戏风云榜



第一频道

金山游戏专区

54　重温那段缺失的历史
——《封神榜》游戏文化探密
56　剑网百态之六　指点江山尽多娇

目标游戏专区

60　金戈铁马之下的巍巍河山
——天骄II
62　我们只演大片
——目标8000万签约连邦发布会幕后
63　《天骄II》研发拾零

网易游戏专区

64　第一款飞上天的线上游戏——飞飞
64　梦幻西游——跑环打传说
66　大话西游II之剑·剑客·侠

天堂II专区

68　天堂II专区:天II新闻台:意想不到的光彩
70　天堂II　擒王大战略
72　女巫在天堂(一)烟花



课题和话题

最近,“媲美”四年前“电子海洛因”的流行语汇出现了,它便是“网瘾”。一场“挽救上网成瘾者行动”从起初的十个城市向全国各地蔓延,美籍学者陶宏开教授作为活动的主角,足迹遍布大江南北,所到之处反响热烈,家长们排着大队去听他的报告。被称为“戒网瘾专家”的陶教授近来在中央电视台三度现身说法,没有及时收看的朋友可以在央视网站上补课或者期待第四次节目……

仿佛与陶教授的心理治疗遥相呼应,宁波市戒毒中心的杨国栋教授对网瘾采取了药物治疗的尝试。这家戒毒中心为30名网瘾患者提供免费治疗的计划已经开始,他们为自愿申请者注射戒毒用的东莨菪碱以戒断网瘾。这件事同样引起了媒体的广泛关注。

2003年民盟北京市委发布的“关于电子游戏与未成年人教育问题”的调研报告中,参照美国心理学专家金伯利·S·扬(Kimberly S. Young)提出的网络成瘾症评测方法得出,14.8%的学生患有网络成瘾症。评测方法很简单,在9种有关上网的行为表现中只要符合5项,就说明已经上网成瘾。我看了一下,基本上《家游》的编辑们都可以去报名打东莨菪碱了~治疗网瘾并不是新课题,金伯利·S·扬在1998年就开设了专门研究网瘾的netaddiction.com,她的著作《网虫综合征:网瘾的症状与康复策略》,2000年便已在国内发行中译本。而当课题某天突然变成了话题,那通常是什么地方出现了问题。

把孩子送给陶教授或者杨教授的家长们,一定是爱孩子的,但他们或许不知道,IDSA的调查表明60%的美国家长认可子女玩电子游戏,ESA的调查则号称47%的美国家长今年计划把游戏作为圣诞礼物送给孩子。这里提到游戏,是因为孩子们的所谓网瘾基本可与游戏瘾划等号。但无论是什么瘾,总之家长们自己束手无策,于是不管陶教授是不是会分身术,他的循循善诱能不能有长期效用;也不管杨教授是不是另有用意,他的注射口服合不合国家的法规条例,我把孩子送给你,你先聊上俩小时扎上几十针再说……

陶教授是一位令人尊敬的长者,他在各种论及网瘾问题的场合都把教育问题摆在首位,诲之谆谆,言之切切。不过,前几天的一次记者见面会上,他终于开始“炮轰”网游。站在陶教授的角度想想也难怪,这么多心智成熟的家长前来求助,总不至于他们都是家庭教育的低能儿罢?!肯定网络和网络游戏有“不正常的现象”。教授累了……

新的一年,就这样在课题和话题中开始了。



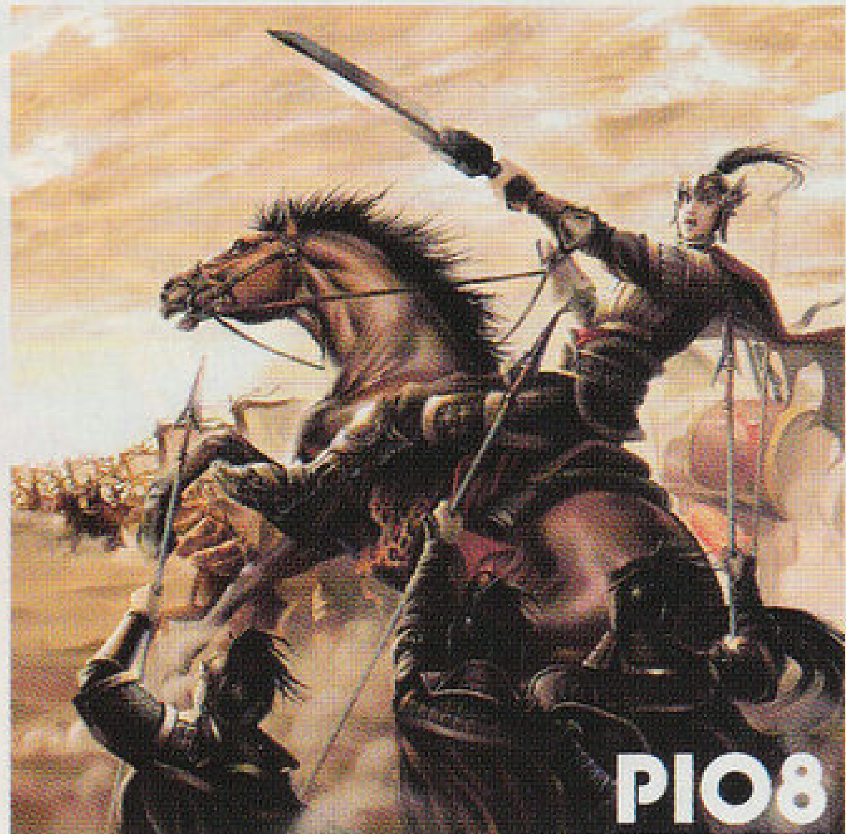
小马
awei@playgamer.com



P74



P82



P108

极限攻略

74 半条命Ⅱ 完全流程问题集
82 加勒比海回忆录:席德梅尔的海盗·全攻略
88 圣域中文版 职业深入研究:六翼天使篇
90 秘集市
92 航海世纪 职业全解析
96 密传 二转匕首刺客攻略指南
100 凤舞墨香看游戏
101 新绝代双骄 Online 新手攻略
102 传奇3G 最受玩家欢迎的怪物
103 神曲 新新人类体验札记
104 梦幻之星:蓝色脉冲
——新人指导完全手册
105 战龙在野
——星际 Online 坦克大观
106 吞食天地 Online 新增任务一览
107 网络3Q1 实战技巧
108 战国英雄 我是谋士

家游竞技场

110 元年 2004中国电子竞技赛事回顾

MOBILE 地带

114 拇指快报
115 无限乾坤
116 手机游戏英雄会
——家游新浪联合调查4
118 E680的传奇世界

游戏科技

119 酷玩挑战:N-Gage QD完全评测
121 银翼杀手:Saitek X52 飞行控制系统
122 深海酷鲨:Thermaltake VA7000SWA 机箱
123 王者之王:镭姬杀手 X850XT PE
124 挑战 HALF-LIFE 2 :8款AGP主流中低端显卡横评
126 中坚力量:华硕 AX700PRO & 艾尔莎 X70PRO
127 模拟天下:街机ROM校验利器 ClrMame Pro
128 游戏科技快报
129 PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

大话家游

130 大话家游



P88

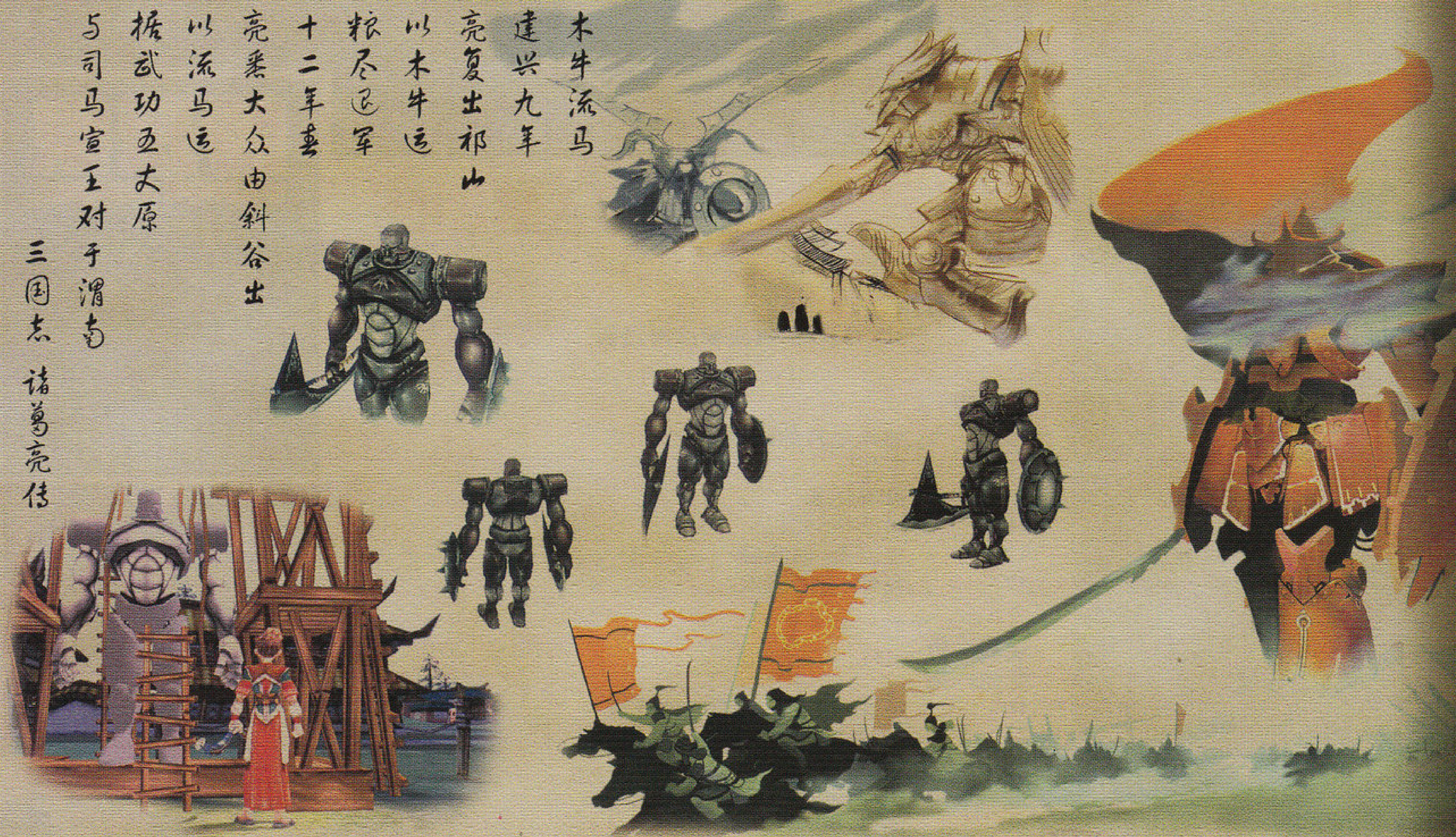


墨香

第一回：大漠亮颜

www.moxiang.com.cn

领衔中国3D武侠网游





集齐《墨香》中华系列四期广告，寄回腾武数码公司（邮寄地址见本广告底条）市场部，均可免费获赠《墨香》新手包，并有机会赢取精美周边礼品及《墨香》创世纪念金卡！



会当凌绝顶 一览众山小

贰零零伍年
中华武侠网游巅峰

獨此一家，古機關獸驚現江湖。《墨香》中的機關獸由機械零件組合而成，這些零件需要玩家通過特技製成。每一個零件都有自己的屬性，每一個機關獸都有自己的生命，它不但可以作爲寵物，更可以作爲運輸工具、交通工具、戰斗幫手而存在。因其爲機械製成，在遭到損壞時，依然可以進行修複！

本活动截止日期：2005年1月31日，详情请访问《墨香》官网：www.moxiang.com.cn

腾武数码科技（上海）有限公司
www.tengwu.com.cn

上海市长宁区天山路600号思创大厦4号楼25层 邮编：200051 传真：021-62732089 商务合作电话：021-52896018-806 销售热线电话：021-52896018-828

广告索引

封面	游戏蜗牛
封二	第九城市
1	广州网易
2	金山公司
3	金山公司
4	目标软件
5	目标软件
7	智冠电子
9	腾武数码
11	金酷软件
12	索奥尔
13	金山公司
14	寰宇之星
15	新浪
16	光谱博硕
17	星空娱动
18	亚讯时代
19	亚讯时代
20	迪兰恒进
21	光宇华夏
33	道隆科技
65	广州网易
66	广州网易
67	广州网易
80	朝华娱乐
81	唐人互动
93	游戏蜗牛
95	游戏蜗牛
131	游龙在线
133	游龙在线
135	游龙在线
封三	宝德网络
封底	智冠电子



新玩家 PLAY!GAMERS



特别企划

1　3D GAME:当未来成为过去

文渊阁

10　那年那月的流水帐
14　十年
16　需要休息
16　做合格的演员
17　百万金,何其轻
17　我要"玩"游戏

玩家广角

玩家广角
18　历史:那些枯黄委地的爱情
——秋之回忆系列回顾
22　文化:魔法师传奇
——粗谈游戏中的欧洲神话魔法职业
26　图鉴
28　幽默
30　周边:是游戏也是生活
——游戏周边精品馆之六
32　生活:超频玩家趣怪集
封底　家游竞拍总动员









Best of the year

ACTIVISION

DOOM3

DOOM3（毁灭战士3）——

载入到游戏发展的史册当中。是游戏性还是对硬件的支持，都会被2004年FPS游戏的泰山北斗，不论第一人称射击游戏鼻祖——ID作品，





艾尔莎 ELSA www.elsa.com DOOM3官方唯一推荐显示卡产品



12月25日，圣诞日隆重上市

WWW.DOOM3.COM.CN

Roller Coater Tycoon3（过山车大亨3）——

“过山车大亨”是游戏大师Chris Sawyer独立自创的神话，今天，这个神话 已经被继承者成功延续。



ATARI

soarsoft.com
SOAR
北京索奥尔数码科技有限公司
SOAR Interactive co, Ltd

Sid Meier's Pirates!（席德 梅尔的海盗）——

传奇游戏制作人，《文明》之父席德 梅尔2004年的新传奇 。



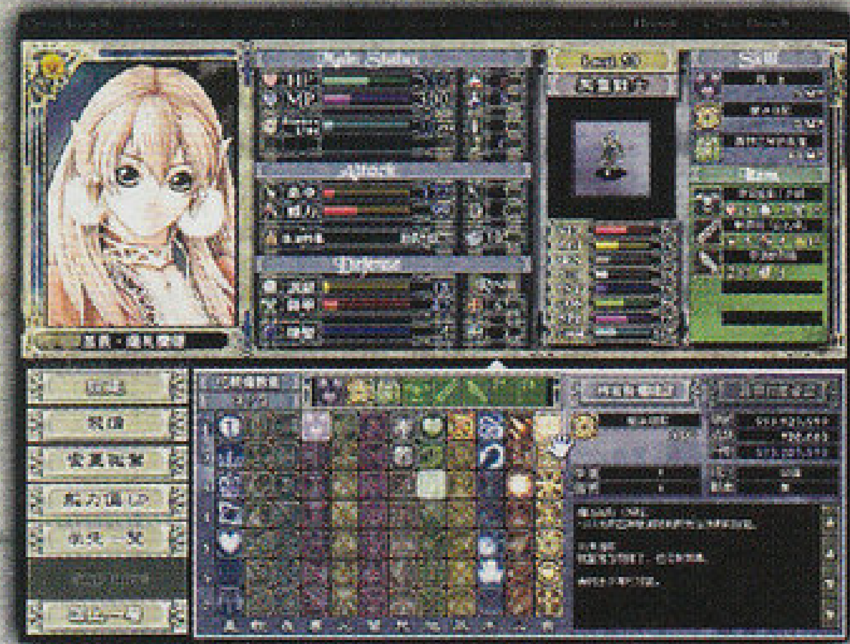
超魔法大战

培养神话职业系统 高自由度的学生育成游戏

集结日本声优、音乐、美术优秀制作之大成的绮丽幻想RPG

12大类84种的魔法技能

堪称史无前例的魔法大战





铁道王

RAILROAD PIONEER




探险成分让这款经营游戏非常与众不同

累积经验点数 帮你的火车及产地提高等级！

苍穹霸主II

Etherlords II



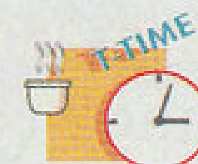
结合奇幻故事与英雄升级的RPG

自创魔法牌组召唤魔兽法术

光谱游戏发行最新动向

还有创业王、足球经理PRO及特勤机甲队6...等。中文化密集改版中！

代理发行



T-TIME 光谱博硕

T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

www.ttime.com.cn

北京光谱 TEL：010-62969069 上海光谱 TEL：021-64689861

角色扮演黑马奔腾，暗黑王座岌岌可危

权威奇幻人士翻译，国外官方技术汉化，协力打造欧美奇幻角色扮演游戏究极中文版！

全中文免费战网24小时开放，封闭、开放两种模式任您选择，支持上千位玩家同时鏖战于互联网和局域网！

正版用户不仅可以享受中文补丁终身免费升级，更可以优惠价格购得圣域资料片及续作！

六个独到的游戏人物：角斗士、黑暗精灵、木精灵、战法师、六翼天使等可使用各自独特的技能、魔法与装备

白昼为战士，黑夜为恶魔——吸血鬼，作为玩家可操纵角色首度出现，将为所有RPG狂热者带来崭新的体验

史诗般的故事内涵，超过30个主线任务和200个以上的支线任务

独创连击组合，可根据十余种基本招数搭配组合出上百种攻击招法

无缝连接的庞大世界，16个风格迥异的区域，任您游走

超过2500种的武器装备，无限的搭配组合，创造属于你自己的神兵利器

五级游戏难度选择，体验天堂到地狱的游戏感觉

圣域 SACRED

简体中文版2CD　动作角色扮演　建议零售价69元　2005年1月即将上市

科林麦克雷拉力赛 colin mcrae rally 04







追逐电的脚步，传承经典与辉煌的光芒

发动火的引擎，我将成为那追风的使者

简体中文版4CD　赛车竞速　建议零售价69元　热卖中



星空娱动
北京星空娱动科技有限公司
Star Interactive Technology Co., Ltd.
地址：北京市朝阳区大屯路风林绿洲F05-27D
电话：8610-64839210
传真：8610-64839212
邮编：100101
信箱：service@sunnyinteractive.com.cn
网址：http://www.sunnyinteractive.com.cn/

ASCARON



Codemasters GENIUS AT PLAY



激情内测进行时！
ALSOO® 亚讯时代
LUCKY KINGDOM TECH 朗金科技
北京亚讯时代通信设备有限公司　地址:上海浦东陆家嘴富城路99号震旦大厦703室　邮编:200120 公司总机:021-58799190　传真:021-6887077


希望
ONLINE



网络游戏追赶 2005 贺岁大潮
金山《封神榜》携《功夫》同天发布

2004 年 12 月 16 日，金山软件公司与哥伦比亚电影公司联手于北京举办大型新闻发布会，正式宣布《封神榜》与《功夫》岁末合作计划达成，作为岁末最受关注的大片《封神榜》和《功夫》同期“首映”。当日，金山公司总裁兼 CEO 雷军、《功夫》投资方哥伦比亚电影公司中国区总经理周理贤出席了发布会，近百名记者受邀参加。

此次合作涉及双方产品和渠道两大方面。金山公司在《封神榜》中植入《功夫》影片中“猪笼城”全景和部分影片人物，同时，金山《封神榜》精心制作的宣传广告也将在《功夫》首批 DVD 贴片广告中播出；渠道方面，金山在全国十万家大小网吧张贴印有周星驰形象的《封神榜》海报，而《功夫》也将在全国 120 家一线影院打出“有《功夫》就上《封神榜》”的共同宣传牌，双方资源优势充分互补。

雷军表示：“12 月 16 日，对于金山意味着双喜临门。第一是《封神榜》正式全面启动公测，第二与星爷贺岁大作《功夫》的合作也正式签订。《封神榜》今天 12 时正式公测后，上线人数 2 小时内已达到 2 万，而整个公测阶段我们的目标是同时在线人数 20 万人！”

令业界和记者吃惊的是，哥伦比亚电影公司此次仅以一元人民币便将价值百万的《功夫》DVD 广告发布权“卖”予《封神榜》。对此，周理贤表示：“此举是《功夫》片方对于《封神榜》市场影响力的充分信任，相信最终会营造双赢局面。”他还表示，《封神榜》与《功夫》在营销上的合作为彼此产业带来的市场空间不会是 1+1，而将是成倍增长。电影和网络游戏作为娱乐产业最重要的两种表现形式，渐行渐近是必然的趋势。

盛大网络举行五周年庆典晚会

2004 年 11 月 28 日，主题为“八千里传奇路，五华年盛大情”的盛大网络五周年庆典晚会在上海国际会议中心召开。盛大网络管理层全体与 1000 多名新老员工共聚一堂，祝贺盛大网络成立五周年。盛大董事长兼首席执行官陈天桥宣布庆典晚会正式启动、高层管理团队成员同时将右手放到启动水晶球上之后，陈天桥题写的“为盛大喝彩”五个字在聚光灯中缓缓亮出。随后，盛大创业之初的五位老员工陈天桥、陈大年、雒芊芊、瞿海滨、谭群钊走上前台，在生日歌声中切开了象征盛大五年历程的五层大蛋糕。



庆典晚会上，盛大员工自编自演的节目纷纷亮相。总裁唐骏宣布了对盛大五年来五位杰出员工的表彰决定，并同陈天桥一起为五位杰出员工颁发了证书和鲜花。最后，晚会在陈天桥及其管理团队成员的一曲“团结就是力量”中降下帷幕。

盛大起点百万签约新闻发布会在沪召开

2004 年 12 月 17 日，盛大网络在沪举行新闻发布会，由其旗下的起点中文网（www.cmfu.com）与多名网络原创文学作者正式签订了百万元稿酬的协议。这是起点中文网加盟盛大网络之后的首次公开亮相。上海市新闻出版局祝君波副局长、盛大网络董事长兼 CEO 陈天桥、部分出版商代表、起点中文网近百名作者及部分读者出席了新闻发布会。

新闻发布会上，原创作者血红（《神魔》）、烟雨江南（《亵渎》）、蓝晶（《魔盗》）、赤虎（《商业三国》）、流浪的蛤蟆（《天地战魂》）、碧落黄泉（《逆天》）等分别与盛大起点负责人签署了合作协议。根据协议规定，按照他们的原创作品质量和数量，他们将获得最高超过百万的稿酬。

根据最新统计数据，起点目前发布的各类文学作品达到 16000 部，超过 14 亿字，起点拥有其中最受欢迎的 500 多部作品的独家电子版权和游戏改编权。

中国无线互联网行业“诚信自律同盟”
“用户可信赖无线产品”徽标启动

2004 年 11 月 29 日，中国三大门户网站——新浪、搜狐和网易在北京举行记者招待会，公布中国无线互联网行业“诚信自律同盟”的自律细则，同时宣布同盟网站（http:// www.ctws.org.cn）正式开通。这是继 9 月份该同盟成立以来首次对外的记者招待会。

三大门户共同发起成立的中国无线互联网行业“诚信自律同盟”，是全国性的非营利性商业同盟。该同盟的宗旨是为中国无线互联网用户倾力打造“满意的产品质量、放心的资费标准、贴心的客户服务”；共同严格遵守国家相应的法律法规和行业规范，为维护中国无线互联网行业的健康、有序、成熟的发展起到积极的表率作用。

根据“中国无线互联网行业诚信自律细则”，同盟评审委员会将在每季度对同盟会员的行业资质表现进行考核和打分，表决通过是否继续悬挂或撤除该会员网站上的“用户可信赖无线产品”徽标（CTWS）。

上海贝尔阿尔卡特
携手浩方在线



2004 年 11 月 30 日，上海贝尔阿尔卡特与上海浩方在线信息技术有限公司联合宣布合作，致力于加速中国宽带娱乐业的发展。

根据合作协议，上海贝尔阿尔卡特将向中国电信运营商提供集成的宽带解决方案，包括业界领先的 DSL 解决方案和浩方平台的接入套件。届时，运营商将可以依靠其稳定的高速因特网业务，向他们的宽带用户提供免费的连接到浩方在线游戏平台的服务，享受内容丰富的在线游戏。新的服务将帮助运营商凸显竞争优势，并拓展用户基础。

在协议签署仪式上两家公司还宣布，浙江电信将成为此次合作的首家获益单位，为其宽带网络的即时部署获得 2.5 万套游戏装备。自 2000 年以来，上海贝尔阿尔卡特已向浙江电信提供 105 万线的 DSL 设备。目前，浙江电信拥有超过 200 万的宽带用户。



神游掀起新年浪漫狂潮

著名电视游戏厂商 iQue 神游将于 2005 年 1 月推出大型在线时尚活动“iQue 情侣秀”，邀请全国年轻人在这个舞台上大胆 SHOW LOVE，尽情交流彼此的得意恋爱经。活动全程在线进行，读者只要在活动开始后，通过 joy.iQue.com 上传照片，接受网友投票评选即可。活动期间每周持续送出大奖，除了“小神游 GBA SP 掌机（限定版）”等珍贵奖品外，还有“双人境外游”的浪漫诱惑。《家用电脑与游戏》作为活动主力协办方，将在后续杂志上向读者进一步报道活动热况。

NUGL2004 秋季赛“七雄并举”

经过一个月的激战，截止至发刊时，NUGL 全国高校电子竞技联赛又有 4 所学校新鲜入榜，目前 7 支队伍积分并列榜首。

上海、东北、山东、四川、天津 5 个赛区相继落幕后，陕西、广东两赛区在 12 月展开厮杀。榜单上的新科冠军之一 SCUT*EM 在广东赛区表现骁勇，一举夺得广州赛区冠军，而深圳职业技术学院 SZTT 名列第二也打入了 NUGL 排行榜。陕西赛区决赛是两支黑马的会师。先失一盘的胜者组冠军西安欧亚学院在第二场发起反击，保住了最后的冠军位置。

NUGL 除北京之外的 7 个赛区全部结束，目前全国有 7 支队伍积分并列榜首。据组委会相关人士介绍，在总决赛结束前难免产生一样的积分，所以就出现了很多队伍并列的排名情况，但在 12 月 26 日总决赛后立时会分出先后，届时总冠军将会获得 150 分的积分。（详细情况请到 NUGL 论坛专区查询：http://bbs.esai.cn）

《新绝代双骄 onLine》腾空出世
超人气组合 S.H.E 八位数代言

由宇峻科技研发的武侠网络 RPG《新绝代双骄 Online》已经于 10 月 27 日正式在中国台湾上市，台湾游戏新干线邀请当红偶像团体 S.H.E 以八位数价码代言《新绝代双骄 Online》，除了演唱主题曲《痛快》并收录在 11 月份发行的最新专辑之外，三人还首次尝试古装扮相的电视广告，Ella 反串江小鱼，Hebe 饰演“小仙女”张菁，Selina 则扮成铁心兰。

为了让 S.H.E 能够陪伴玩家一起上线，游戏新干线已着手为 S.H.E 量身订作《新绝代双骄 Online》专属 NPC，希望满足喜爱 S.H.E 玩家的期待。《新绝代双骄 ONLINE》即将登陆中国大陆，详情请参考官网 http://tth.gmeflier.com.cn，喜欢 SHE 的朋友们可以去 tth.gameflier.com 下载最新广告片。



米果游戏试水启航 《星钻物语》闪亮登场



2004年11月17日，由游戏米果公司主办的Q版网游新星《TO~星钻物语》发布会在北京举行。发布会吸引了上百家国内著名的渠道商、连锁网吧、电信增值、电子交易、周边商品等产业同仁，此外还有近百名全国媒体记者到会，盛况空前。

《TO~星钻物语》源自韩国著名的游戏开发公司Ntreev，其前身是著名的Sonnori公司，曾多次荣获DIFECA大奖、韩国游戏奖和新软件展会奖。《仙境传说RO》的前部《星尘物语》(Arcturus)也是由其制作，在韩国初上市就取得了销售排行前三名的佳绩，RO沿袭使用了《星尘物语》的引擎。《TO~星钻物语》更是采用了功能升级的Avatar系统和全新画面设计，主要用户定位于女性和低龄玩家，卡通设定形象相当优秀，一面世就在韩国受到了热切的欢迎。



为了能够让《TO~星钻物语》在中国一样受到欢迎，游戏米果经历了长达两年的运营准备。发布会上，游戏米果除了展示《TO~星钻物语》的游戏画面和游戏特色之外，还公布游戏将于2004年12月开始内测，2005年1月正式公测，2005年第三季度实现商业运营。游戏米果计划《TO~星钻物语》在2005年达到5%的市场占有率，实现1.2亿元的市场目标；至2007年达到6.7%的市场占有率，实现6.7亿元的市场目标，跻身中国Q版网游三甲。详细的市场分析和数据信息充分说明了游戏米果对自身产品和运营能力的自信。

在中国网络游戏同质化异常严重的今天，运营企业的规划和管理能力是决定成败的关键。此次发布会上，游戏米果运营团队的表现给在场嘉宾留下了深刻印象。正如游戏米果CEO张尧勇所说："唯有全方位的服务、技术、市场、行政运营准备和科学化的规划、执行及监控，才能成功地运营一款网络游戏。"

希望Online，在快乐中拥有希望

12月15日，北京光宇华夏科技有限公司在北京召开新闻发布会，正式宣布在大陆代理运营3D卡通巨作《希望Online》，游戏公测日期定在12月20日。

《希望Online》由韩国Grigon开发制作，曾在韩国获得网络游戏的最高荣誉总统大奖。2004年上半年，众多厂商追逐这个年度最令人期待的Q版游戏。8月11日，北京光宇华夏公司击败各路竞争对手，以天价获得《希望online》在大陆的代理权。

光宇华夏目前已在全国建立了56个区域营销推广服务中心，2005年会增加到近100家，覆盖到全国的一、二级城市。这些区域服务中心将負責着游戏推广和售后服务的重任。



天堂Ⅱ光彩盛年全国推广活动起跑

2004年12月11日下午，由新浪游戏和《天堂Ⅱ》北京地区推广商共同举办的"天堂Ⅱ光彩盛年抢先体验会"在北京DNA数码体验馆内举行。数码体验馆100多台电脑被闻讯前来参加活动的玩家占满，现场气氛紧张热烈。前来参加活动的都是《天堂Ⅱ》的忠实玩家，有的还特意从外地赶来，北京4服咒血弟盟的盟主也亲自到场带队参与PK比赛。大家都对《天堂Ⅱ》二章的更新内容赞不绝口，并表示会永远支持这款游戏。伴随着"天堂Ⅱ光彩盛年体验活动"在全国大中城市的陆续展开，越来越多的玩家加入到《天堂Ⅱ》的行列。另据消息，在接下来的《天堂Ⅱ光彩盛年》产品包全国发售日当天，各地经销商反馈已呈脱销之势。

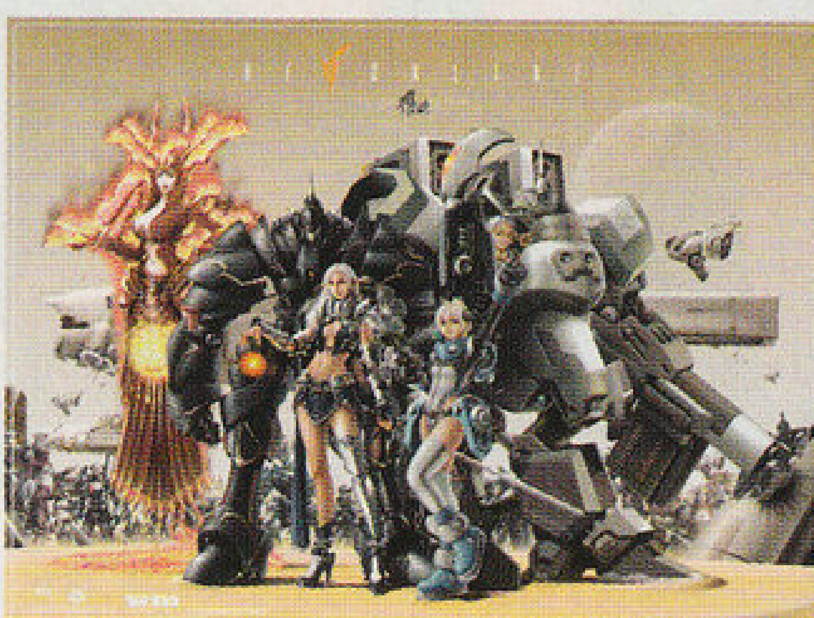
新网游运营策略 改写渠道合作分成理念



2004年12月10日，《战国英雄》网络游戏高端战略发布会于北京举行。宝德网络技术有限公司高层就《战国英雄》独特的运营模式发表讲话，来自共青团中央的领导、宝德公司紧密合作伙伴INTEL嘉宾及全国各地媒体记者出席了发布会。

会议首先对《战国英雄》进行了介绍，此款以"绿色网游"为旗帜的宣扬中国传统文化和悠久历史的作品，已于11月19日公开测试，并突破了万人在线量。会议的高潮从宝德网络副总经理朱家全公布"万紫千红"和"天衣无缝"计划开始。作为服务器提供商，宝德曾为多家网络游戏运营商提供服务器平台并参与部分游戏运营，运营经验丰富，因此他们就游戏的地方推广方案提出了突破性的见解。"万紫千红"计划的主要目标是吸引地方网吧加入分服务器运营商的行列，计划吸收100个合作伙伴，共同承担游戏的运营。而"天衣无缝"计划则是在此基础上建立网吧大联盟，为这100家网吧提供内容服务及利益分成。宝德公司进一步大胆地提出了"使私服合法化"的概念，即向地方中小投资人提供租用服务器运营游戏的合法资格。

万马签约代理网游巨作《RF Online》



11月15日，韩国著名网络游戏开发商CCR公司与中国万马网络发展有限公司在韩国正式签约，备受瞩目的《RF OnLine》国内代理事宜终于尘埃落定。万马网络最终从众多竞争者中脱颖而出成为《RF Online》国内代理运营商。至此，这部CCR公司投资80亿韩币(约合人民币5千万)历时5年开发的2004年度超人气网游巨作将正式登陆中国。

《RF Online》在韩国获得了巨大成功，以超过1000万美元的海外销售额在韩国被评为本年度最成功的网络游戏。它是一款以浩瀚宇宙为背景的幻想MMORPG，融合了远古文明与未来科技的庞大世界观独树一帜，细腻精巧的游戏画面、令人叹为观止的唯美特效带来了强烈的视觉震撼。

万马网络CEO张晓燕女士在签约仪式上表示："《RF Online》是网络游戏史上的巅峰之作，万马网络雄厚的运营实力一定能把这款游戏塑造成为创造历史的网络游戏！万马网络将尽自己最大的努力，把网络游戏的极至乐趣带给广大的玩家！"

2004年CEG休闲游戏比赛闭幕 52万人参赛创吉尼斯纪录

12月18日，中华全国体育总会主办的2004全国电子竞技运动会(CEG)休闲类比赛闭幕，来自全国各地的获奖选手们齐聚北京，接受由CEG组委会颁发的奖金及证书。据悉，本次比赛报名人数高达52万，有望获得"参加人数最多的在线比赛"的吉尼斯世界记录。CEG是唯一经国家体育总局批准举办的全国性电子竞技运动赛事，2004年也因该项赛事的举办而被业内人士称为"电子竞技元年"。

打造国内时尚娱乐第一门户 QQ.com发布新年品牌战略计划



12月9日，以"新生活，我主张"为主题的QQ.com周年庆典活动在京举行。腾讯公司总裁兼CEO马化腾就"网络生活化"及QQ.com新一年的发展战略发表了讲话。

马化腾表示要把QQ.com打造成国内第一位的时尚娱乐门户网站，以满足全体QQ用户对于网络娱乐生活体验和新闻资讯等方面的需求，最终实现腾讯的长远目标——网络生活化。他对QQ.com的期望是在2005年内将QQ.com的总体排名提升到国内前三。

目前，腾讯QQ用户占据互联网市场总体的80%，QQ游戏的在线人数已经超过100万。近期推出的中型网络游戏《QQ堂》，具备清新靓丽的画面、丰富的人物角色造型和简易上手操作等特点，是以QQ的3.2亿注册用户为主体的休闲对战类游戏。该游戏11月25日开始内部测试，并计划于2005年1月对广大QQ玩家开放。

游戏之星携中广亚共推"网游盗号终结者"

2004年12月2日，游戏之星与中广亚举办了一场"游戏之星网游防盗号卡成果推介会"，向与会媒体记者介绍了中广亚的《破天一剑》与《倚天Ⅱ》采用盗号卡技术后所带来的盗号问题根本性改观。与私服、外挂并称为网游三大问题的"盗号"，往往因使用公用机或外挂而被植入木马程序，使网游玩家及网游运营厂商同时遭受损失。作为游戏工委推荐的安全产品，采用"游戏之星网游防盗号卡"技术的网络游戏，可支持用户使用防盗号卡，通过卡上的矩阵密码表，在每次登录游戏时由使用者根据屏幕提示的密码坐标即时查询"生成"密码并输入，相当于每次登录游戏都使用完全不同的密码，完全杜绝了木马盗取账号的情况。与其它产品相比，玩家无需使用任何额外插件、程序，只需随身携带一张卡片并确保上面的数字矩阵不被他人抄录，即可完全杜绝电脑盗号问题，是目前适用性最好、成本最低廉的防盗号解决方案。据游戏之星傅世华先生介绍，目前上海光通将继中广亚之后在旗下产品中使用此项技术，另有两家韩国网游公司也签署了技术使用协议。

航海世纪火爆开测，40万玩家上线扬帆

2004年12月2日，北京游戏蜗牛网络技术有限公司召开新闻发布会，宣布响应政府部门倡导"新网游运动"，正式推出全球首款3D航海题材网游《航海世纪》。发布会上，韩国九兄弟、德国3GAME3、晶合时代、YAHOO中国、浪潮、新世界出版社等多家实力企业加盟《航海世纪》的发行和宣传阵营。全场发布会由中国新记录片创始人吴文光导演执导，充满浓郁的海洋氛围和异国情调。

12月8日12时08分，《航海世纪》全国正式公测开始，40万玩家同时接入，15组服务器全线爆棚，经技术人员短暂处理后方化解"塞车危机"，服务器恢复正常工作。目前《航海世纪》保持8万玩家在线，创造了网络游戏测试人数新的纪录。





DOOM3 登陆中国 索奥尔数码独家代理

2004年12月9日，索奥尔数码科技携手AMD（中国）有限公司以及NVIDIA公司在北京世纪金源大酒店召开新闻发布会，宣布索奥尔将在中国大陆地区独家代理游戏DOOM3，并将由三家公司联合进行推广。DOOM系列被称为FPS之鼻祖，其新作《DOOM3》更是2004年全球电脑游戏的顶级作品。之前业内曾有传闻，DOOM3由于其内容问题可能无缘中国市场，但新闻出版机构的官员到场祝贺，似乎表明索奥尔已经解决了困扰DOOM3的相关问题，得到了官方的认可。索奥尔数码作为游戏业一家新锐公司，一出手便亮出了如此巨作，在年末，令2004年持续疲软的单机游戏市场为之一振。

ATI 北京召开技术培训会，高层透露未来走向

2004年11月26日，ATI全球公关总监Chris Evenden先生与北京众多专业媒体见面，就ATI最新的芯片处理技术以及已经开始出售的Radeon Xpress200系列产品进行了详尽的技术解答。培训会后，Chris Evenden先生、ATI中国公司的代表以及《家游》记者共进午餐，并就PC硬件产品未来发展方向和多媒体数字家庭理念进行了轻松而专业的探讨。

一网情深，缘聚《奇侠》

12月5日，《奇侠XIAH》在北京举行了名为"情定北京，缘聚奇侠"的大型网聚活动。主办方赛维创世为活动安排了众多精彩的内容，包括奇侠王者争霸赛中国区总决赛、奇侠COSPLAY SHOW、装备冲级大挑战等等，使到场玩家的热情持续升温，有限的活动场地一直被几百人挤得水泄不通。

赛维创世CEO鲍品志先生到场为活动致辞，《奇侠XIAH》韩国研发人员及GM代表也纷纷登台就玩家提出的各种问题做了细致认真的解答。奇侠王者争霸赛中国总决赛掀起了活动的高潮，10位来自全国各地的选手到场角逐万元大奖，比赛激烈刺激，精彩纷呈。



《英雄王座》反外挂宣言利刃横空

2004年11月26日，北京国际会议中心举行《英雄王座》中韩CTO联合宣言发布会，一起玩游戏网的CTO方小日及韩国E-NET公司的CTO金勳撤发布联合宣言，防止及杜绝游戏外挂、保证游戏正常稳定运行将成为中韩双方公司技术部门工作的重中之重。

一起玩游戏网表示，治理外挂不但要靠坚强的技术实力作后盾，更要依据强大的法律手段，与外挂进行持久战。此外，一起玩游戏网进行深入分析发现，很多挂机程序提出了少部分合理的辅助功能，而作为游戏运营服务商，却没有注意到玩家对这些功能的需要。因此，他们决定一边打击外挂，一边将外挂软件的合理辅助功能部分，逐渐添加到游戏中去，给玩家提供更合理更方便的游戏服务。一方面优化游戏，一方面坚持打击外挂，充分保护玩家的利益，维护游戏世界的公平，这是本次联合宣言的要旨所在。

任你飞——模拟飞行主题派对在京举行

为推广模拟飞行运动，由中国航协发起、飞人俱乐部协办的"任你飞"——模拟飞行主题派对，于2004年12月4日晚在飞人俱乐部新近开设的飞人酒吧举行。中央及北京11家大众媒体、电脑专业媒体的记者及嘉宾参加了这次活动。记者和嘉宾在几位教练的指导下轮流体验模拟飞行，7位嘉宾报名参加"国土防空"歼灭入侵4组共16架轰炸机的比赛。本刊记者游骑兵以1500分获得冠军，央视的傅佳伟获得亚军，航管中心副主任张西岭和航空一部主任吴功玉参加了活动并为获奖者颁奖。

通过亲身参与训练、竞赛活动，到场记者和嘉宾对模拟飞行运动加深了了解，拉近了这项崭新的航空运动与公众的距离。另据悉，中国航空运动协会正在就模拟飞行运动的专项委员会立项进行相关的调研工作。

MM 最多的网络游戏：新版《猎人 MM》

新版《猎人MM》作为一款女性玩家难以抗拒的清新可爱卡通Q版网络游戏，自公测以来吸引了大批MM进军，国内女性玩家被充满浪漫气息的宠物梦幻王国所吸引，纷纷入驻游戏寻找属于自己的天地。据说，女性玩家在新版《猎人MM》中占七成以上，年龄分别在14至25岁之间。近期，在国内"猎人MM迷"的热切期盼下，新版《猎人MM》精彩刺激的"城战系统"正式开放，MM玩家们开始筹备攻城拔寨、为家族打下一片江山。



《奇迹动物园》有望元旦上市

光谱近期与Enlight合作推出的《万夫莫敌：圣女传》受到欢迎，增强了光谱推出另一款与Enlight合作的游戏《奇迹动物园》的信心，目前光谱正加紧游戏简体中文化的步伐，预计2005年元旦将会献给国内玩家。

《奇迹动物园》是一款结合了游乐园和发明要素的策略经营游戏，游戏中除雇用员工、饲育动物之外，还可以研究许多项目来丰富自己的动物园，另外还有空中列车和游园船等游乐设施。游戏画面呈3D模式，多种视角切换可以令玩家体验不同的动物园乐趣。



迪兰恒进推出 Radeon X850XT PE 和 X850XL

迪兰恒进作为ATI首席合作伙伴，显卡年出货量已达到40万片，成为国内图形卡市场主力供应商之一。近日迪兰恒进再爆猛料，发布了两款重量级的PCI-E显卡产品——镭姬杀手X850XT PE与镭姬杀手X800XL。同时，迪兰恒进特别为以上两款产品搭配了价值不菲的PowerDVD多媒体软件包，其中包含了PowerProducer 2.0 Golden DVD、PowerDirector 3.0 SE+、Power2Go、PowerDVD 5.0、Medi@show 2.0 SE+等。

Tt 火星 775 系列散热器上市

近日，全球领先的PC整体散热解决方案提供商Thermaltake（Tt）火星系列又出新品——火星775（Spark775）系列散热器。这一系列包括：A3075（彩虹风扇）和A3077（SilentBoost风扇）两个型号。火星775系列可支持LGA775接口P4及Celeron全系列CPU。火星775系列的推出，也标明了Thermaltake（Tt）将推出一个针对Socket T（LGA 775）平台的新产品系列。

面向高端 DIY 与游戏 精英 Extreme 系列主板发布

2004年11月26日，全球一线主板厂商精英电脑（ECS）在北京长城公社召开了主题为"超越、巅峰、极限"的新闻发布会，向业界公布其全面进驻高端市场的标志性产品——采用Intel最新高端925XE/ICH6R芯片组的PF21 Extreme，以及AMD 64位处理器而采用NVIDIA nForce4 Ultra芯片组的KN1 Extreme。精英Extreme系列超豪华主板专门面向高端DIY和游戏市场，在强劲的芯片组指标之外，还拥有主板PSU供电模组主动散热器、配备极品电容的"黄金PCI"独立声卡特别插槽等特色技术。会上精英电脑亦展现了其"双统图引擎"（Dual Graphic Engines）主板技术，内含此技术的精英主板可同时产生两组（以上）3D显示，支持4个显示屏同步显像，是一种经济高效的多显示输出解决方案。

Nvidia 在亚洲首家免费游戏体验中心在京落成

2004年12月4日，Nvidia在亚洲首家免费游戏体验中心在北京太平洋电脑卖场三层正式落成。目前体验中心内设有顶级电脑体验区、游戏体验区、多媒体中心体验区和高级图形工作站体验区四大部分。顶级电脑体验区采用了6800GT SLI显卡及nForce4 SLI主板、AMD FX 64位处理器、飞利浦200P4型20寸液晶显示器等配备，Nvidia将随着新品的发布不断更新体验中心的电脑配置，保证玩家持续体验到最酷最炫的游戏体验，同时还将定期在体验中心举办各种与玩家和用户的互动活动。

艾尔莎成 DOOM3 国内官方唯一指定显卡品牌

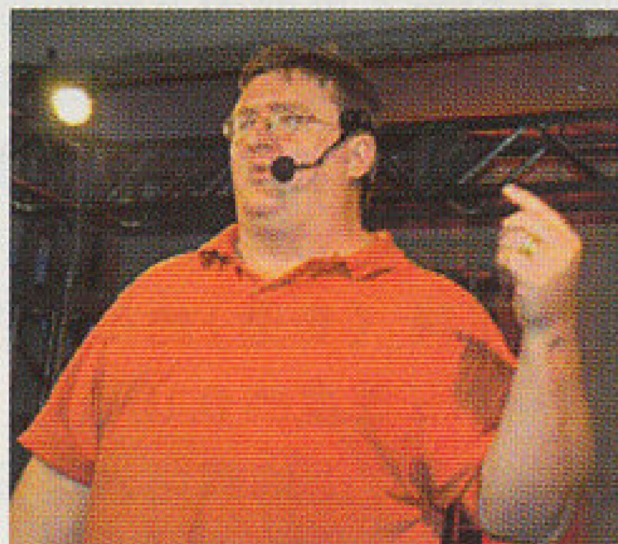
知名显卡制造厂商艾尔莎（ELSA）经过严格的产品测试，已经成为DOOM3国内官方唯一指定显卡品牌。而目前，艾尔莎旗下的影雷者940系列(GeForce6800 256bit/128MB AGP)和影雷者660系列(GeForce6600 128bit/128MB PCI-E)显卡已经捆绑DOOM3全线出击，为众多玩家呈现完美视觉冲击。第一人称射击游戏DOOM3拥有高度的可玩性和极度的视觉效果，但其对于硬件规格的要求使其在游戏玩家中拥有"硬件杀手"的别号。艾尔莎此次的两款DOOM3主题显卡的上市，无疑将是终结"硬件杀手"的最锐利武器。

晨拓 MP3 联合家电连锁大中电器价格促销

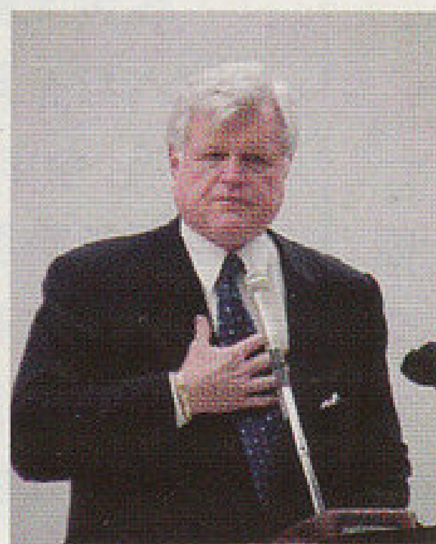
近日业内著名的MP3品牌厂商晨拓为推动市场高品质MP3产品的普及，开始与京城著名的3C连锁卖场大中电器进行合作，将晨拓旗下MP3产品的价格进行大幅度下调，价格优惠达100元以上。MP3数码产品与大中电器这种在市区广泛分布的3C卖场携手，使消费者在选购MP3产品时无需跑到路途较远的中关村，同时此次优惠也力求消除消费者担心大中电器价格是否比中关村贵的疑虑，为新年数码产品消费市场注入了新的动力。

声音

"我记得在四年前的一次游戏座谈会上，3D Realms公司的一位开发者提及为《德军司令部》制作一个关卡只需要一天时间，为《毁灭公爵3D》制作一个关卡需要一周时间，而为新一代作品，如《永远的毁灭公爵》，制作一个关卡则需要一个月的时间。这也解释了为什么许多游戏的长度从五年前的40小时变成了今天的10小时。"



加伯·纽维尔



泰德·肯尼迪

——在最近召开的Credit Suisse第一届波士顿技术大会上，EA展示了以投影图形输出方式渲染的新一代游戏主机上的《Madden橄榄球》和《极品飞车》游戏的图像。拥有十年开发经验的游戏设计师达明·舒伯特对此不以为然，他认为游戏产业不能不计成本地追求画面效果。

"你知道么？他们用两盒游戏卡就把他收买了。"

——中国乙级足球联赛同样存在严重的假球问题，据维润的投资人介绍，去年曾有一名球员因发挥失常而被除名，后来才知道他在赛前已被人收买。

"卑鄙的行径。"

——美国第35任总统约翰·F·肯尼迪遇刺41周年之际，苏格兰游戏开发商Traffic公司发布了一款名为《刺杀肯尼迪》的射击模拟游戏。此举引起了肯尼迪家族的强烈不满，美国参议员泰德·肯尼迪的发言人如此评价这款游戏。

"我们并没有仔细审查这些游戏，我们被告知这些游戏只是包含一些卡通暴力。"

——监狱管理者在美国密苏里州的杰弗逊城监狱中心检查时发现了《契约杀手》等暴力游戏，于是没收了该监狱图书馆的35款PS2游戏。杰弗逊城监狱中心的主管大卫·多米雷对此大呼冤枉。

"苏伊士运河已经关闭了两周，104艘轮船无法驶出，我们排在第67位。"

——SCEE社长大卫·李维斯在接受媒体采访时表示，PS2游戏机的全球性缺货并非索尼的过错。外界对PS2近期的缺货现象猜测很多，例如索尼的生产工厂发生爆炸、索尼将生产线由PS2转向PSP以全力支持PSP在日本的发售等。

"通过宣传攻势、娱乐和电影，美国人向世人表达了对我们的仇恨。这对他们来说也许只是一款游戏，但战争不是游戏。在现实战争中，他们将要面对的是悲惨的失败和可怕的死亡。"

——《幽灵行动2》在韩国和朝鲜被禁，一家朝鲜报纸如此评价这款游戏。

"我们很高兴法院肯定了这份发行协议的法律意义。这对于Valve和我们的网吧合作伙伴来说都是一个好消息。我们希望今后与更多的网吧签订协议，为他们的顾客提供Valve的最新游戏。"

——西雅图美国联邦地区法庭判定Valve工作室在与雪乐山/维旺迪环球游戏的网吧版权纠纷案中胜出，Valve的首席执行官加伯·纽维尔长出了一口气。今年8月，Valve将这维旺迪环球游戏告上法庭，起诉后者违反双方的发行协议，将Valve的游戏放在网吧中销售。

"如果你知道'5J52E-FVKXV-882FQ-YJXRQ-DOD98'的含义……"

——Valve工作室在官方论坛上发帖称，他们已经封杀了两万试图用"5J52E-FVKXV-882FQ-YJXRQ-DOD98"这一CD-Key登录Steam的盗版《半条命2》玩家。

数字

1亿人
Yankee Group最近在一份调查报告中指出，美国13岁以上的游戏玩家数量已超过1亿，并呈不断上升趋势。

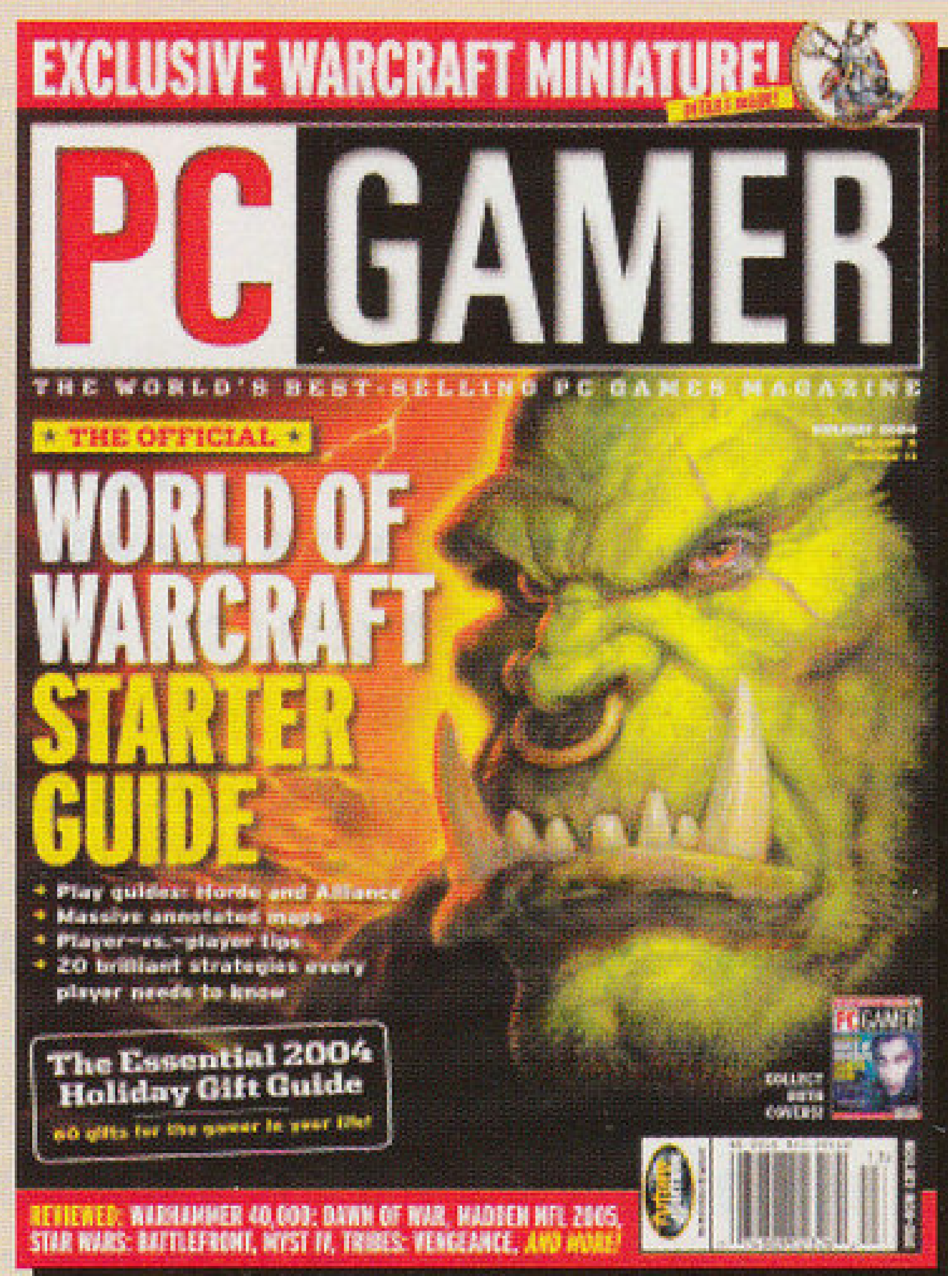
2230万美元
"文明"系列被Infogrames公司以2230万美元的价格出售给一家尚未公布的买主，出售在于沉重的债务负担和不佳的运营状况，其上半财年的营业收入为2.77亿欧元，与上年同期相比下跌了12%，亏损达3280万欧元。

500万套
《光晕2》三周销量超过500万套。该游戏已在27个国家发售，被翻译为8种语言，发售当日销量为240万。通过Xbox Live连线玩《光晕2》的玩家有90万人，累计游戏时间2800万小时，人均连续游戏时间91分钟。

45万台
中国台湾地区今年PS2的总销量达到45万台。而中国大陆地区的PS2销售业绩惨淡，韩国今年的PS2销量超过100万台。Xbox的亚洲销量为130万台。

4.6GHz
索尼公司于11月底透露了其下一代游戏主机PS3用Cell处理器的规格信息，其频率达4.6GHz，性能是PS2处理器的40倍。2005年2月的ISSCC 2005上，SCE将会发布详细信息。

媒体



PC Gamer
《魔兽世界》
（World of Warcraft）

本年度最受期待的网络游戏隆重登场。我们与暴雪、BradyGames携手，为大家带来了长达16页的官方上手指南。你可以从中了解到你所需要知道的一切，它将引领你跨入《魔兽世界》的大门。



Computer Gaming World
《黑客帝国在线》
（The Matrix Online）

电影三部曲已经结束，但故事仍在延续——沃克维斯基兄弟俩用他们的意念将这把汤勺送入了网络世界。一个雄心勃勃的计划，带点儿疯狂的味道，它公然挑衅着公众对它的期望，就像电影那样。



Electronic Gaming Monthly
绝密档案

你也许已经打穿了《光晕2》、《侠盗猎车手：圣安德列斯》、《银河战士2》或《合金装备3》，但这远远不够。我们为你带来了开发人员访谈、新的体验，以及你很可能已经错过的精彩内容。这些绝密资料会给你带来足够的动力，把上述游戏重玩一遍。

透视九城

能否成功上市，对于九城未来的发展有着重要意义。我们好比在挣脱地心引力，挣脱了，就可以上升到一个新高度，未来的空间会很大；否则很多事情想做但做不了，只能维持现状，和盛大之间的差距会拉大，《魔兽世界》的运营风险也会让我们背上沉重的负担。"11月30日，记者在上海中信泰福广场采访了第九城市有限公司（The9 Limited，以下简称"九城"）的一位管理人员，尽管措辞谨慎，对方仍流露出对上市的迫切心情。

半个月后，12月15日，九城（纳斯达克股票代码：NCTY）在美国纳斯达克正式挂牌交易，成为今年第九家、也是最后一家在纳斯达克上市的中国公司。九城的首日开盘价为19美元，高出此前公布的17美元的发行价，收盘于21美元，较发行价高出4美元，涨幅达23.53%。

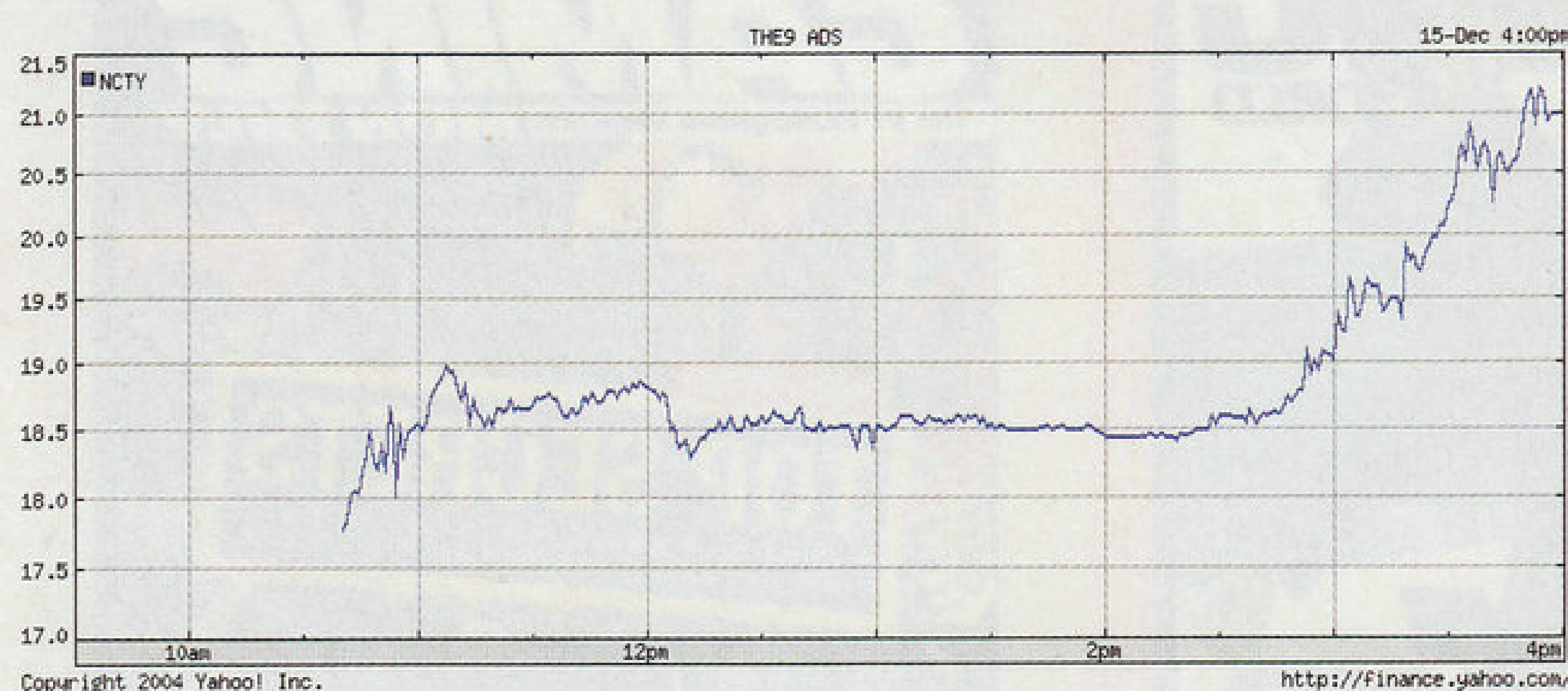
九城向美国证券交易委员会（SEC）提交上市申请的时间是11月26日，根据招股说明书，九城将按13~15美元每股的价格发行625万股美国存托凭证（ADS），其中新发行数量为540万股，由现有股东抛出用于套现的股票为85万股，每股ADS代表一股普通股。

两周后，12月9日，九城宣布削减IPO规模，将拟发行的ADS由原来的625万股减至607万股，其中现有股东可出售的ADS由原来的85万股下调至67.5万股，新发行数量仍为540万股。此次IPO的承销商为Bear, Stearns & Co. Inc.，以及CLSA/CIBC World Markets，这两家承销商有权超额认购九城91.125万股ADS。

上市前一天，九城将发行定价由此前公布的13~15美元调高至17美元，与半年前盛大将发行价由13~15美元下调为11美元的流血上市形成对比。九城最终的IPO融资金额为1.03亿美元。

盛大网络总裁陈天桥在接受记者采访时表示对此不予置评，他说："双方的资料现在都是公开的，盈利能力如何、核心竞争力在哪儿，大家自有评论。"

作为中国三大网络游戏厂商之一，九城在公关方面始终保持低调，较少接受媒体采访，公众对于九城的了解更多的是通过它所代理的两款游戏——《奇迹》（MU）和《魔兽世界》（World of Warcraft）。九城上市前的经营状况如何？它有着怎样的历史？未来将面对哪些风险和机遇？上市后能否获得投资者的继续追捧？



九城股价首日交易走势图

上市是唯一出路



半年多前，5月13日，九城的同城对手盛大网络在纳斯达克挂牌交易。与盛大的1.524亿美元相比，此次九城的融资规模要小得多，约为盛大的三分之二。尽管名列中国三大网络游戏厂商之一，九城的资产规模和盈利能力即便与上市前的盛大相比仍有较大差距。2003年，盛大的总营收为7652.9万美元，而九城旗下运营《奇迹》的子公司九娱（9Webzen Limited）公司的总营收为2972万美元，相差两倍多。上市后盛大迅速拉开与竞争对手之间的距离，今年第三季度，盛大的总营收为4490万美元，其中来自网络游戏的收入为4120万美元，而同期九娱的总营收仅为499万美元，差距已扩大到八倍之多。正如九城的这位管理人员所说，盛大已绝尘而去，上市是九城重获竞争资格的唯一途径。

现金流的吃紧也令上市成为九城的迫切任务。九娱今年前三个季度的收入与去年同期相比锐减43.2%，这主要是受到私服泛滥和打击外挂的影响，今年年初的短短一个月内，《奇迹》的平均在线人数锐减10万，直至第二季度才有所回升。为稳定在线人数，九娱第二季度推出的包周卡也令其收益有明显下降，《奇迹》的每用户每小时平均收入已由收费初的0.23元下跌至今年第三季度的0.16元。

明年九城将有三款以上的网络游戏投入运营，启动费用是一笔不小的开支。以《魔兽世界》为例，根据协议，除已支付的300万美元授权费外，在游戏正式收费前，九城的控股子公司China The9 Interactive（以下简称"C9I"）须支出680万美元用于某些特定活动，而游戏商业化运营前后的市场宣传和软硬件的投入也蔚为可观，1300万美元市场费用中的很大一部分会在此期间支出。九城今年的另一笔开支是4月份以400万美元收购目标软件20%的股份，因《傲世Online》未能按时推出，九城暂不必收购目标软件的剩余股份，但若想快速提升研发能力，收购、结盟是必由之路，《快乐西游》等游戏的自主研发也需要追加更多投入。

未来收益方面，明年将推出的《魔兽世界》等新游戏在商业化之前仍有一段较长的免费测试期。未取得实际收益前，《奇迹》仍将是九城的主要收入源，需要持续更新，并保证一定的市场投入。在服务器端安全性得到加强、新游戏内容不断加入的情况下，无法更新版本的私服会逐渐失去市场，而外挂问题却难以解决。《奇迹》以升级为主的游戏特性意味着外挂对游戏的伤害尤为突出，对外挂的打击虽会造成收入的下降，长远来看则有利于延长游戏的生命周期。由于《奇迹》在中国已运营两年多时间，部分老用户被市场上的其它产品分流，新用户也难以有大的增长，因此九娱未来的主要任务将是维持现状。

与此同时，即将于明年上半年测试的中国版《魔兽世界》能否如其在北美市场般火爆，仍是一个问号。若无法实现预期目标，每年1000多万美元的收入分成以及巨额市场费用将成为九城的沉重负担。《魔兽世界》是九城的一次豪赌，成败与否将直接影响公司未来的命运。

现金流的吃紧令上市前的九城处于进退维谷的尴尬境地，虽未到短缺的地步，但"很多事情想做但做不了"。成功上市后，资金问题迎刃而解，九城终于可以"挣脱地心引力"。

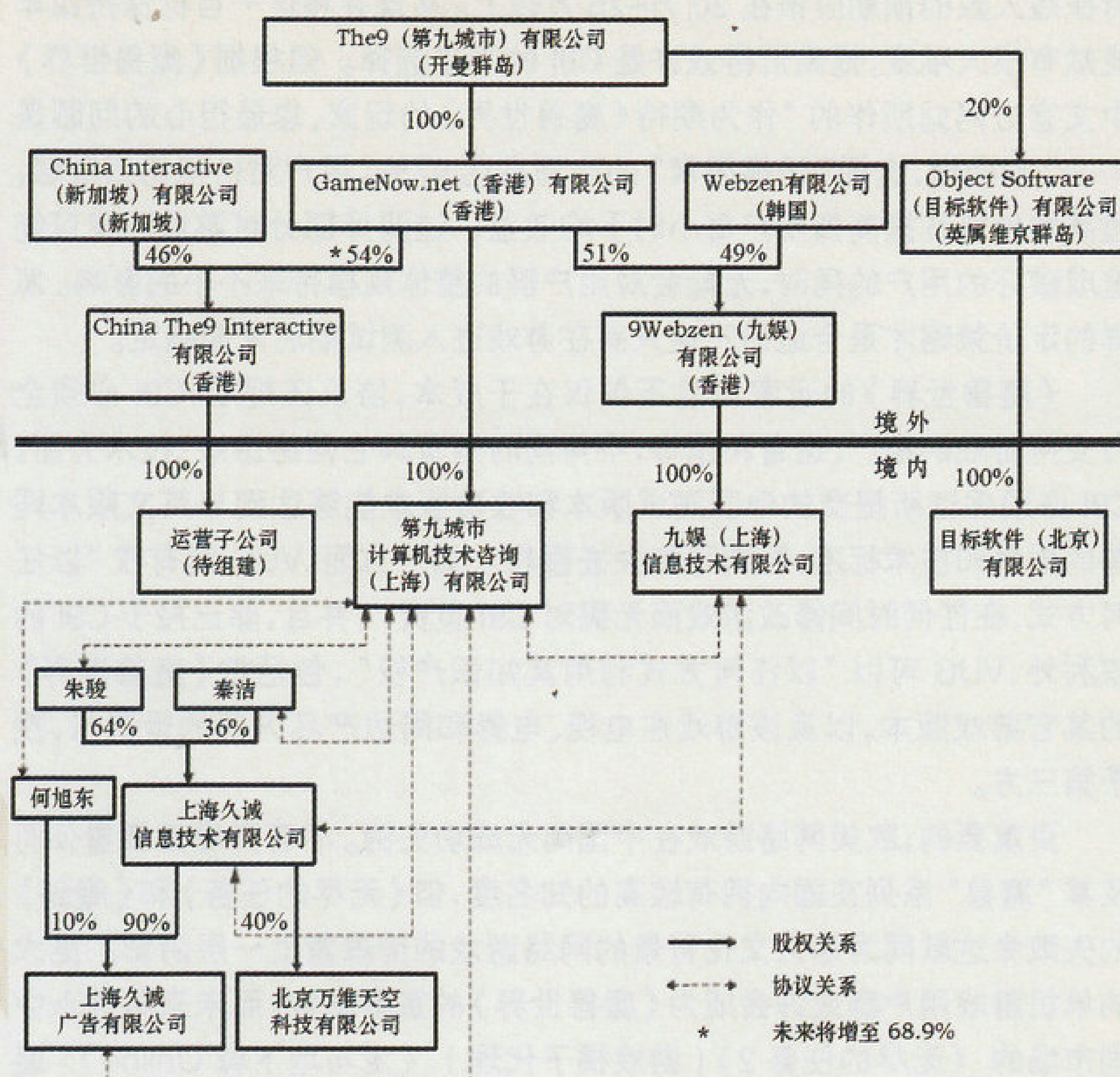
上市前股权结构

成立于1999年12月的九城是一家注册于开曼群岛的控股公司，其收入主要来自控股子公司九娱和全资子公司第九城市计算机技术咨询有限公司（以下简称"九计"）。由于外资企业在中国无法直接运营网络游戏，九城主要通过其关联企业上海久诚信息技术有限公司（以下简称"久诚"）进行操作。久诚的股东为朱骏（持股64%）和秦洁（持股36%），他们同时也是九城的股东，因此尽管九城不拥有久诚的任何股份，但对其拥有实际的经济控制权。九计、九娱与久诚之间签订有一系列服务协议，通过后者获取必要的运营资格，未来运营《魔兽世界》的C9I也将采取这一途径。

九城成立之初的经营内容为虚拟社区"第九城市"（the9 City），该社区于2000年12月商业化。通过虚拟社区作电子商务的道路被证明并不可行，2001年互联网寒冬降临，九城的经营陷入困境，2001年净亏损1600万元，2002年净亏损2630万元。

《奇迹》成为九城的转折点，2002年9月，九城下属子公司GameNow.net（持股51%）与韩国Webzen公司（持股49%）在香港合资成立九娱，获得后者所开发的网络游戏《奇迹》的中国大陆地区代理权。GameNow负责九娱的业务运营，Webzen负责提供必要的软件、技术更新、团队训练以及其它相关支持。《奇迹》在中国迅速走红，并于2003年2月正式收费，九城也一举扭亏为盈，2003年的合并净收入达到4850万元。

2004年2月3日，九城的另一家控股子公司C9I与维旺迪环球游戏



九城股份结构

公司（Vivendi Universal Games，以下简称“VUG”）签订为期四年的授权与分销协议，获得《魔兽世界》中国大陆地区的独家代理运营权。C9I 由 GameNow.net（持股 54%）和新加坡 China Interactive 公司（持股 46%）共同投资 435 万美元在香港成立，根据双方签订的贷款协议，九城将于今年年底从 China Interactive 手中获得对 C9I 的 14.9% 的股份，令持股比例达到 68.9%。

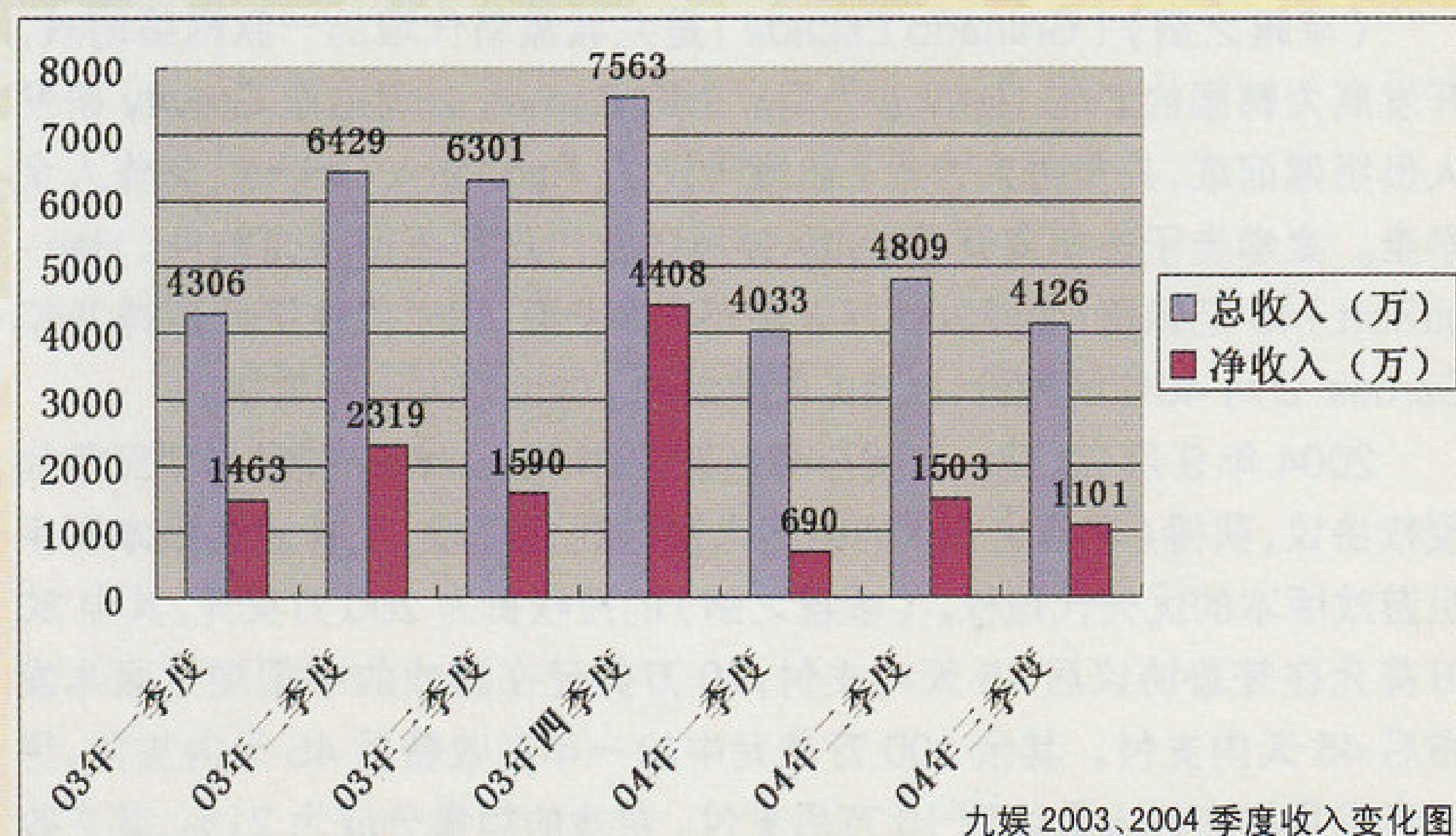
2004 年 4 月，九城以 400 万美元获得目标软件 20% 的股份，并取得未来两年内目标软件所开发网络游戏的中国运营权的优先取舍权，目标软件正在开发的网络游戏包括《天骄 II》和《傲世 Online》。

2004 年 10 月，久诚以 240 万元人民币收购北京万维天空技术有限公司 40% 的股份，在 2005 年 10 月 1 日至 2006 年 10 月 1 日期间，还可收购该公司的剩余股份，收购价格将依据对方届时的盈利状况而定。北京万维天空是一家创建不久的网络游戏资讯网站。

2004 年业绩下降

在九娱的财务报表上，最引人注目的是今年第一季度的收入锐减 46.7%，由上季度的 7560 万元人民币跌至 4030 万元。这主要是由于私服的泛滥和对外挂的打击，造成《奇迹》用户的大批流失，而 Webzen 方面为加强服务器端程序的安全性，推迟了本应于第一季度进行的内容更新。收入下降的另一原因是由于九城与九娱之间的新的收入分配协议于 2004 年 1 月开始执行，原先约定的“收入的 5% 加 1 万元”的分成被调整为“收入的 10.5%”。

2004 年第三季度，九娱的营收在有所回升后再次下跌，由上季度的



九娱 2003、2004 季度收入变化图

4770 万元人民币减至 4120 万元，净收入由 1500 万元减至 1100 万元。这主要是由于九娱在第二季度引入了包周卡，以加强用户的忠诚度和粘着度，从而导致收益的下降。

2004 年前三个季度，九娱的总营收为 1.3 亿元人民币，与去年同期的 1.7 亿元相比减少 23.5%；净收入为 3290 万元人民币，与去年同期的 5370 万元相比减少 38.7%。除《奇迹》的运营收入外，九娱的其它收入包括游戏包和攻略手册的销售，这一块所占比例很小，2003 年和 2004 年上半年的收入分别为 200 万元和 56 万元人民币。

九城的收入主要来自九娱的关联业务，例如为《奇迹》提供付费系统、用户管理系统以及生产点卡等，2004 年上半年这方面的收入为 1270 万元人民币，占净收入的 71%。九城的另一重要收入源是 2003 年底开通的短信服务，通过短信为玩家提供账号绑定、密码保护等功能，以及游戏相关的铃声、图片和屏保的下载。2004 年上半年九城的短信收入为 570 万元人民币，占净收入的 32%。由于中国移动出台了新的短信法规，九城的短信收入在第三季度时受到影响。

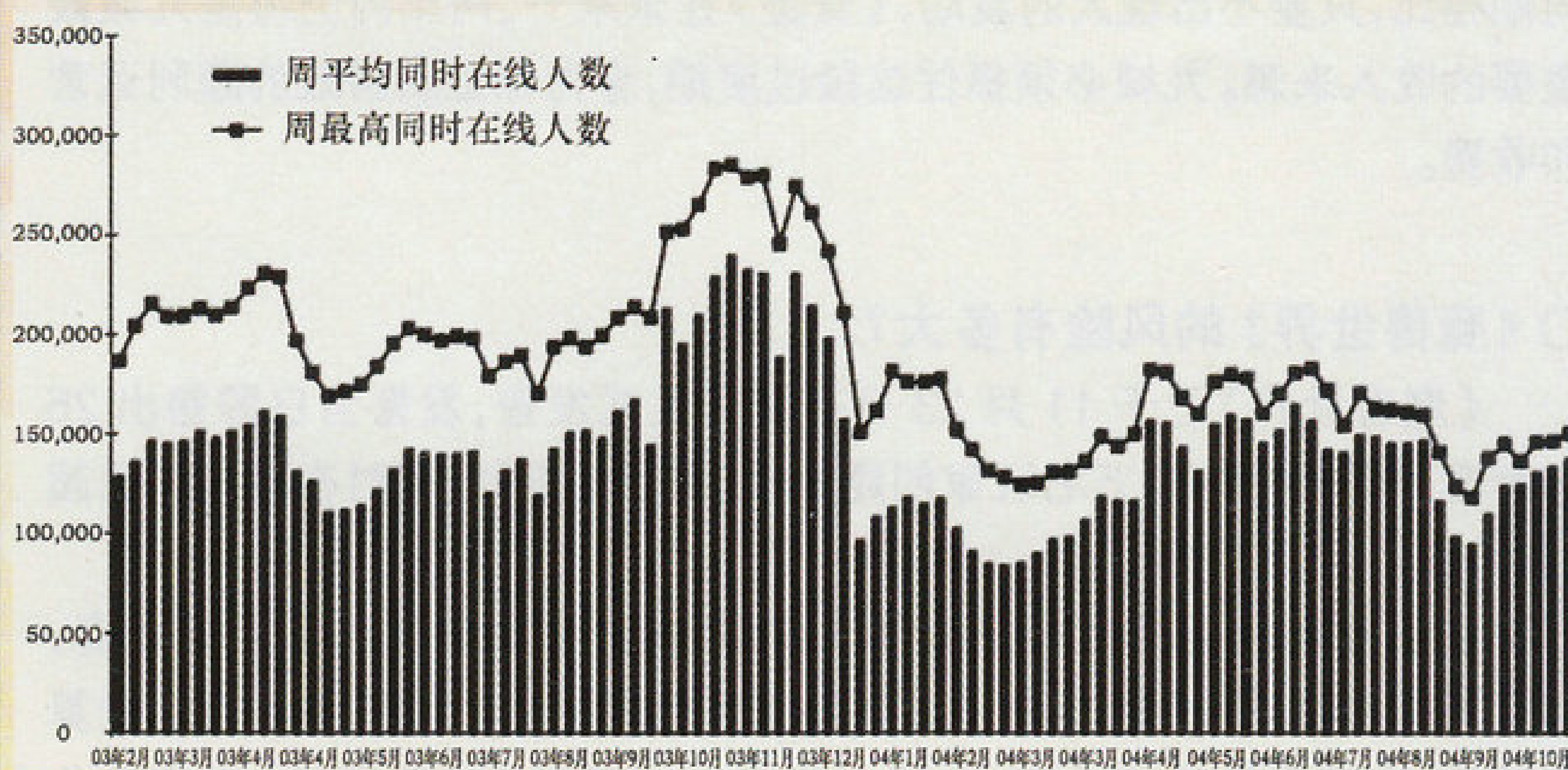
九城的其它收入包括来自《奇迹》相关周边产品的销售以及市场推广的收入，可以看出，九娱投入《奇迹》的市场费用已大幅削减，从去年的 330 万元人民币锐减为今年前三个季度的 30 万元。由于《奇迹》新版本和《天外 Online》等新游戏的推出，第四季度九娱的市场投入有所增加。

九城借以起家的虚拟社区“第九城市”尽管拥有 4800 万注册用户，但其所创造的营收几乎可以忽略不计。去年，随着 Avatar（虚拟形象）模式在韩国的走红，九城从韩国 PODO 公司手中买下 Avatar 系统“MakeMe”的中国独家运营权，并于 2004 年 5 月将“MakeMe”应用于第九城市社区中，希望为虚拟社区打造一种新的盈利模式。

因对《奇迹》的运营支持的增加和短信收入的从无到有，2004 年前三个季度，九城的总营收与去年同期相比增长 130.8%，由 1200 万元人民币增至 2770 万元；但因九娱收入的减少以及其它游戏的运营支出的增加，九城的合并净收入与去年同期比减少 40.8%，由 2820 万元人民币减至 1670 万元。

未来运营稳中有险

○《奇迹》的生命周期有多长？



《奇迹》收费后在线人数走势图

受私服、外挂等因素的影响，《奇迹》的平均在线人数在短短一个月内下跌了近 10 万，由去年 12 月的 20 万陡然跌至今年 1 月的 10 万，直至第二季度才有所回升，目前稳定在 15 万左右。据九城称，《奇迹》今年第三季度的最高在线人数曾突破 18.9 万，平均在线人数为 13.4 万，每月活跃付费用户为 152.7 万。

私服和外挂一直是困扰《奇迹》的两大难题，在联合 Webzen 对游戏的安全系统进行升级的同时，九娱也在寻求法律保护。2003 年 12 月，游戏中两个主要外挂的制作销售团伙——“奇迹便宜外挂”和“奇迹伴侣”的犯罪嫌疑人被拘留审查；九娱销售人员还与各地的执法机关合作，对架设在当地 IDC 和网吧中的私服进行查处。至今年第二季度，《奇迹》已有累计 80 多万账号被封停。对外挂的打击导致大批用户流失，从 2 月份开



始，九娱打击外挂的力度明显减弱，游戏中外挂再度泛滥，直至12月新版推出，九娱才重新加大打击力度。

除私服、外挂外，《奇迹》还面临着产品老化的问题。一般而言，成功网游的生命周期在4~5年之间，普通网游的生命周期为2~3年。已运营两年的《奇迹》进入了"精耕细作"期，需通过开源节流保证收入的稳定。尽管游戏的内容仍在不断更新，但新老玩家之间的鸿沟令新用户难以有大的增长，防止老玩家的流失将是摆在九娱面前的主要任务。

从与渠道商之间的经销协议的调整，可以看出九娱对《奇迹》未来的营收并没有过高的预期，仍以维持为主。今年1月11日，九娱与骏网集团签署代理协议，指定后者为《奇迹》实卡的独家经销商。协议规定，若骏网未能支付每季度的应付款项，或每两个季度的销售总额低于1.06亿元人民币，九娱有权终止协议。2003年第四季度九娱的总营收为7560万元人民币，其中实卡的销售比例占58.6%（点卡占45.1%，月卡占13.5%），虚卡占38%（虚拟点卡占20.2%，虚拟月卡占17.8%），以此推算，两季度销售额实现1.06亿元并不苛刻。

由于年初《奇迹》在线人数大幅下跌，骏网未能支付第二季度的预定款项。7月，双方签订新的代理协议，骏网被指定为《奇迹》和《天外Online》的独家经销商，支付1000万元人民币作为预付款，并以七折的价格每月购入价值1000万元的《奇迹》和《天外Online》点卡。协议还规定，骏网每月的购入与库存的累计金额不得超过2000万元。当时包周卡已经推出，考虑到每用户平均收益的下降，九娱对《奇迹》平均在线人数的预期约在14万至16万之间。

今年第三季度九娱的总营收为4120万元人民币，尽管无法与去年同期相比，只要不出现大的波动，《奇迹》在未来一、两年内仍将是九城最重要的收入来源。九城必须抓住这段过渡期，全力保证新游戏的顺利运营和收费。

○《魔兽世界》的风险有多大？

《魔兽世界》已于11月23日在北美正式发售，发售当日即售出25万套客户端，共有20万名玩家创建账号。至下午5时，同时在线人数已超过10万。

由于欧美网络游戏的盈利模式和用户统计方法与中国大相径庭，"10万同时在线"的数字并不足以得出太多的结论。我们唯一可以推算出的是，在现有价格标准下，九城必须保证中国版《魔兽世界》在商业化之后的四年期间平均同时在线人数始终不低于8万，才有可能保证盈亏平衡，而今年收费的另一款网游大作《天堂II》的平均同时在线人数也没有达到这一数字。

"8万"的盈亏平衡点是由C9I与VUG之间签订的《魔兽世界》授权与分销协议中所规定的一系列费用推算而出，事实上，由于免费游戏时间以及其它必需开支的存在，盈亏平衡点会更高。根据协议，C9I已于今年2月支付300万美元授权费，游戏正式收费前，C9I仍须支出680万美元用于某些特定活动。游戏收费后的销售分成为22%，四年的版税金总额约5130万美元，每季度160万美元到370万美元。此外C9I还需要支出不低于1300万美元的市场费用，用于《魔兽世界》的宣传推广。

四年保持8万平均在线仅仅是维持盈亏平衡，按照协议中的22%的分成比例和四年5130万美元的最低版税金，双方对《魔兽世界》平均同时在线人数的预期应该在20万~25万以上。实现并将这一目标保持四年显然有很大难度，提高价格或许是C9I的不二选择。但根据《魔兽世界》中文官方网站所作的"作为期待《魔兽世界》的玩家，您最担心的问题是……"的调查，选择"价格因素"的比例高达47%。用户对价格仍很敏感，过高的价格在提高每用户每小时平均收益、过滤掉部分对游戏环境可能造成破坏的用户的同时，无疑会对用户群的整体规模带来不小的影响。怎样的定价策略才是合适的？这只有在游戏进入测试期后才能确定。

《魔兽世界》的运营风险不仅仅在于成本，协议还规定，C9I必须全力支持游戏的推广、运营和销售，不得同时运营其它网络游戏；技术方面，C9I必须保证所提交的中国测试版本和收费版本能够达到与英文版本同等的质量和技术标准，否则可能失去授权。另一方面，VUG则有权"以任何方式、在任何时间修改游戏而无需对C9I负责"；并且，除已授予C9I的权利外，VUG可以"以任何方式利用其知识产权"，包括把《魔兽世界》的其它游戏版本，以及该游戏在电视、电影和周边产品方面的运营权，授予第三方。

更重要的，欧美网络游戏在中国尚无成功先例。尽管开发商暴雪公司及其"魔兽"系列在国内拥有较高的知名度，但《无尽的任务》和《魔剑》的失败令这款同为西方文化背景的网络游戏的前景蒙上一层阴影。庞大的单机游戏用户群或许会成为《魔兽世界》的重要支柱，而未来将进入中国市场的《无尽的任务2》（游戏橘子代理）、《龙与地下城Online》（盛大网络代理）、《网络创世纪》（美国艺电代理），以及网龙开发的《英雄无敌Online》，都有可能在原本为数不多的欧美游戏爱好者中间分走一部分用户。

能否适应中国的网游环境，是《魔兽世界》将要面对的另一难题。12月8日，游戏在北美正式运营后不久，即有300多名玩家因使用外挂挂机，账号被永久封杀。该外挂可以使账号永远在线，在玩家本人并不亲自游戏的情况下获取金钱、物品和经验。12月10日，由于有玩家在eBay等拍卖网站和个人网站出售游戏中的虚拟道具，暴雪发表声明，强调游戏中的所有内容均归暴雪所有，禁止玩家出售游戏内物品以获取金钱，被发现出售游戏中的财产（如金钱、物品或角色）的玩家将失去角色和帐号，购买者可能被暂停帐号或删除购得的物品，同时暴雪将保留采取进一步法律行动的权利。

外挂和虚拟物品交易在中国的网游玩家中间非常流行，面对成本压力，九城未来是否会对《魔兽世界》采取同样严厉的管制措施？这些措施是否会同去年九城对《奇迹》外挂的打击一样，令在线人数出现下跌？《魔兽世界》未来的运营潜伏着许多不确定因素。



○《卓越之剑》是否物超所值？

《卓越之剑》（Granado Espada）是九城最新代理的一款网络游戏，开发商为韩国的IMC Games公司。IMC Games公司由原Gravity研发人员组建而成，其负责人为原《仙境传说》（Ragnarok Online）制作人金学圭。金学圭于去年离开Gravity公司自立门户，获得韩光软件（HanbitSoft）45亿韩币（约3200万人民币）的投资，韩光软件借此取得IMC Games公司40%的股份，以及《卓越之剑》的全球发行代理权。

2004年9月20日，九城与韩光软件、IMC Games签订为期三年的授权协议，获得《卓越之剑》的中国大陆地区代理权，及其后续版本和手机游戏版本的优先代理权。《卓越之剑》的授权费为200万美元，其中30万美元在签署协议后45天内支付，70万美元在游戏的中国测试版本发布后45天内支付，其余100万美元中的一半在收费后45天内支付，另一半在月均在线人数达到10万后支付。游戏的销售分成为21%，其它收



入的版税率由双方再行协商。双方签有最低保证金条款，游戏收费后的最初三年，每年的版税金分别不低于140万美元、140万美元和120万美元。协议还规定，若游戏在报批后八个月内无法获得运营许可，则授权方有权终止合约。

与《奇迹》每季度140万美元的最低保证金相比，《卓越之剑》的运营成本很低。有着成功背景的金学圭是否会成就九城的又一个"奇迹"？

○《天外 Online》能否试验成功？

2004年7月19日，九城与雷爵（北京）信息有限公司签订为期三年的授权协议，获得后者开发的网络游戏《天外 Online》的中国大陆地区代理权。根据协议，九城将先期支付200万元人民币授权费，测试版本发布后7个工作日内支付300万元，月均最高在线人数达到2万后的30天内再支付400万元，游戏的版税金为销售收入的21%。



《天外 Online》已于9月15日公测，计划于明年年初收费。测试之前即将游戏的经销权与《奇迹》捆绑后以每月1000万元的代理金额交给骏网，这说明九城并未期望《天外 Online》有突出的表现。在开发《童话》和《万王之王2》等游戏的同时，雷爵是否有足够的技术力量保障游戏的维护和更新，也是一个疑问。

作为一款价格低廉的二线产品，在九城现有的用户基础上，《天外 Online》只要保持稳定的质量，即可产生一定的收入。其意义更多的是在于过渡和试验，它是九城开拓新类型网游的一次尝试。

○是否全资收购目标？

即将于2005年初测试的《快乐西游》是九城的另一个试验品，尽管由九城自主研发，但该游戏的策划部分与韩国网游《冒险岛》（MapleStory）有明显相似之处，美术部分则是外包给上海东星公司制作。《冒险岛》已在半年前由盛大引入国内。



九城目前所拥有的数十名研发人员大多来自原科乐美（KONAMI）和英业达等单机游戏厂商，无网络游戏研发经验，因此九城更倾向于通过收购和战略结盟令自己的研发实力得到快速提升。2004年4月16日，九城以400万美元获得目标软件20%的股份，取得未来两年内目标软件所开发网络游戏的中国运营权的优先取舍权，并有权参与目标软件的重大决策。协议规定，在满足若干条件的情况下，九城将必须收购目标软件的所有发行股份。这些条件包括：目标软件在财务、运营等方面没有重大问题；《傲世 Online》于2004年12月31日之前收费，收费的前提是周均最高在线人数达到5万。后一个条件对于目标软件来说已是不可能完成的任务。

若条件成立，根据协议，九城对目标软件剩余股份的收购价格将在2000万美元~7500万美元之间，具体金额取决于后者所开发的三款网络游戏能否在《傲世 Online》收费半年后达到预期的运营目标。目标软件的最新网游《天骄Ⅱ》已于12月15日内测，由目标软件和渠道商连邦软件共同运营，《傲世 Online》仍在研发之中。

在研发壁垒不断升高的情况下，目标对于九城的意义不言自明。但由于现金流吃紧、代理业务繁重，缺乏收购和整合的经验九城显得较为谨慎。能否以合适的价格获得合适的收购对象，收购后如何消化新业务、避免隐藏的债务、防止资源的过度分散，都是需要再三考虑的问题。对于缺乏游戏研发管理经验的九城来说，全资收购目标并不是当时的最佳方案。



1.03亿美元怎么用？

半年前以11美元发行价上市的盛大，今天的股价已飙升至40美元，令投资者收益颇丰，这一经验完全有理由刺激投资者对同为中国网络游戏股的九城青眼有加。然而从九城未来的发展策略来看，它似乎将自己放在了一个与盛大完全重合的市场中，投资者会问：九城比盛大好在哪里？

稳固"奇迹"、开拓"魔兽"的同时，九城正在尝试两个方向上的突破：一是扩大产品线，开辟休闲游戏等新类型网游以及相应的商业模式，并向游戏机游戏、掌机游戏等新的游戏平台扩展。产品多元化是九城未来的一个重要策略，尽管手头已握有五款游戏，九城仍在寻求新的代理产品，并把目光瞄向了体育游戏等国内市场的空白点。二是通过收购、合作等方式，加强自身的研发实力。

对于暂时仍以代理路线为主的九城，能否与开发商及其合作伙伴保持良好的合作关系至关重要。两年多来，九城与Webzen之间一直相安无事，同盛大与Wemade之间的矛盾重重形成鲜明对比，这也是九城得以签下《魔兽世界》的重要原因之一。然而，无论产品多元化还是收购研发团队，都需要充足的资金和经验。九城在引进游戏时曾有过教训，一些已代理游戏因质量欠佳而被束之高阁。

在产品线和研发实力方面，先行一步的盛大无疑有着更好的表现，盛大手中的网络游戏产品已达14款，研发团队也已有200多人的规模。但与后来者相比，九城仍拥有明显的竞争优势。根据瑞银投资今年10月发布的"中国互联网服务研究报告"，中国的网络游戏市场已形成很高的进入壁垒，主要体现在六个方面：速度壁垒，即开拓新产品和新服务的能力；渠道壁垒，包括实际的分销网络和电子销售渠道；网络效应壁垒，即经营频繁用户互动的社区环境的能力；切换成本壁垒，即用户转向替代品的成本；产品完整性壁垒，即客户体验、促销、市场营销和客户服务；以及政府关系壁垒。除速度壁垒外，九城在其它方面均已建立起较高的进入壁垒——稳定的实卡和虚卡销售渠道、30万人在线游戏的运营经验、500人团队的管理经验。

成功上市为九城打开了一道大门，未来的收购、结盟和新产品的代理速度必定会加快。1.03亿美元怎么用？涉足已被盛大和腾讯垄断的"平台运营"的概念？或是利用暴雪和目标的品牌，朝专业游戏厂商的方向发展？明年一季度能否提交一份令人满意的财报？能否保证投资者的信心？我们期待着九城的下一步动作。■

B+

■名称 The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay ■制作 Starbreeze ■上市 2005年第一季度
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版





THE CHRONICLES OF

RIDDICK™

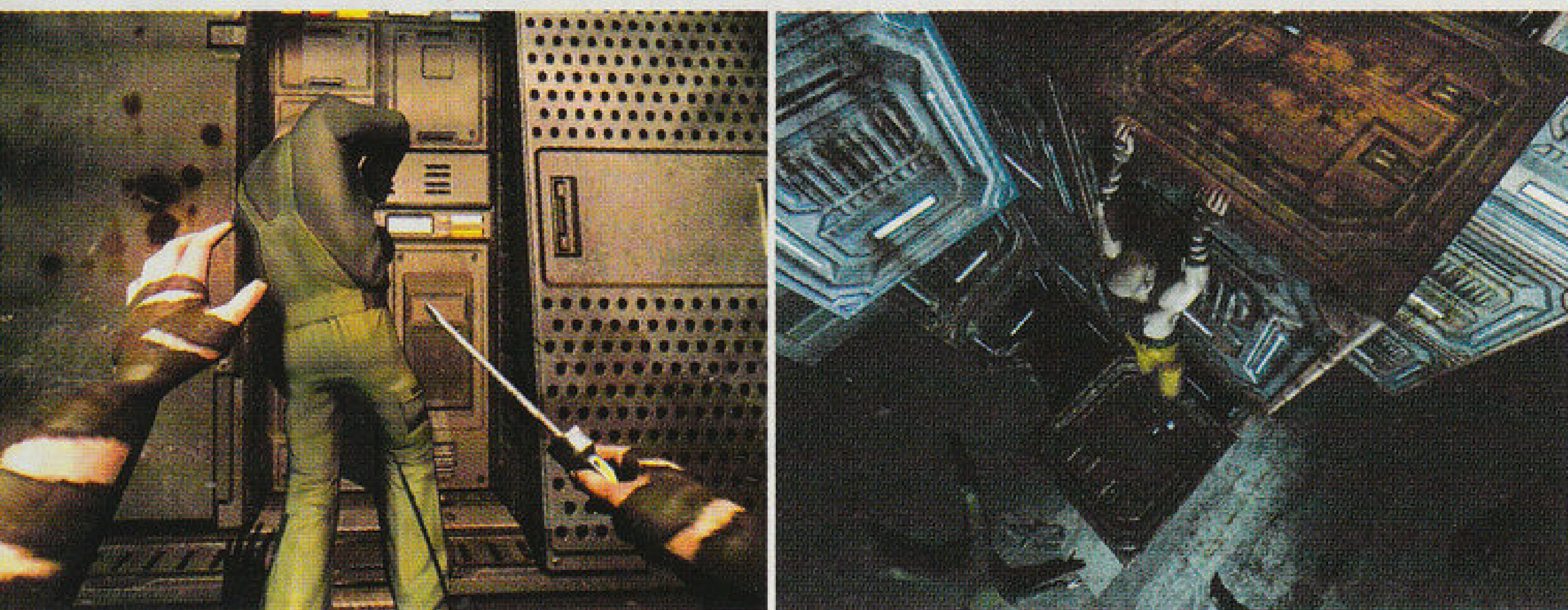
星际传奇:逃离屠场海湾

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

星际传奇：逃离屠场海湾》(The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay，后文简称TCR)是一款Xbox游戏，在2004年中期推出的时候，曾经使许多玩家为之震惊。一方面，由于前段时间根据电影改编的游戏表现实在差强人意；而另一方面，TCR本身表现极佳，它将给人留下深刻印象的游戏性与华丽的游戏画面和引人入胜的故事情节紧密结合在一起，被证明是一款优秀的主视角动作游戏。如今，VU Games即将推出PC版TCR，让广大电脑游戏玩家有机会亲身经历恶棍里查德·B·里迪克(Richard B Riddick)的逃亡生涯。

大反派做主角

说到里迪克，很多玩家马上会想到《星际传奇》(Pitch Black)、《星际传奇Ⅱ》(Chronicles of Riddick)以及与游戏同名的电影，而Xbox版TCR也曾经作为《星际传奇》的前传而大肆进行宣传。在《星际传奇》中，由文·迪塞(Vin Diesel)扮演的里迪克是经典的大反派，一个肆无忌惮和穷凶极恶的家伙。他从来没有做过好事，并且残忍地杀害了很多人。在游戏中，由玩家所扮演的里迪克则被投进了声名狼藉的银河监狱“屠场海湾”，玩家必须想尽一切办法逃离监狱。在逃亡的过程中，玩家将如同电影中的里迪克一样获得一些超能力量，比如在黑暗中看清物体的能力。至于里迪克的扮演者文·迪塞，他不仅是著名的电影演员，而且自称也是铁杆玩家，非常沉迷于“龙与地下城”系列游戏。在TCR的开发制作中，文·迪塞同样扮演了一个积极角色，不但为游戏中的里迪克配音，而且在游戏的故事情节和设计安排方面也积极地出谋划策。



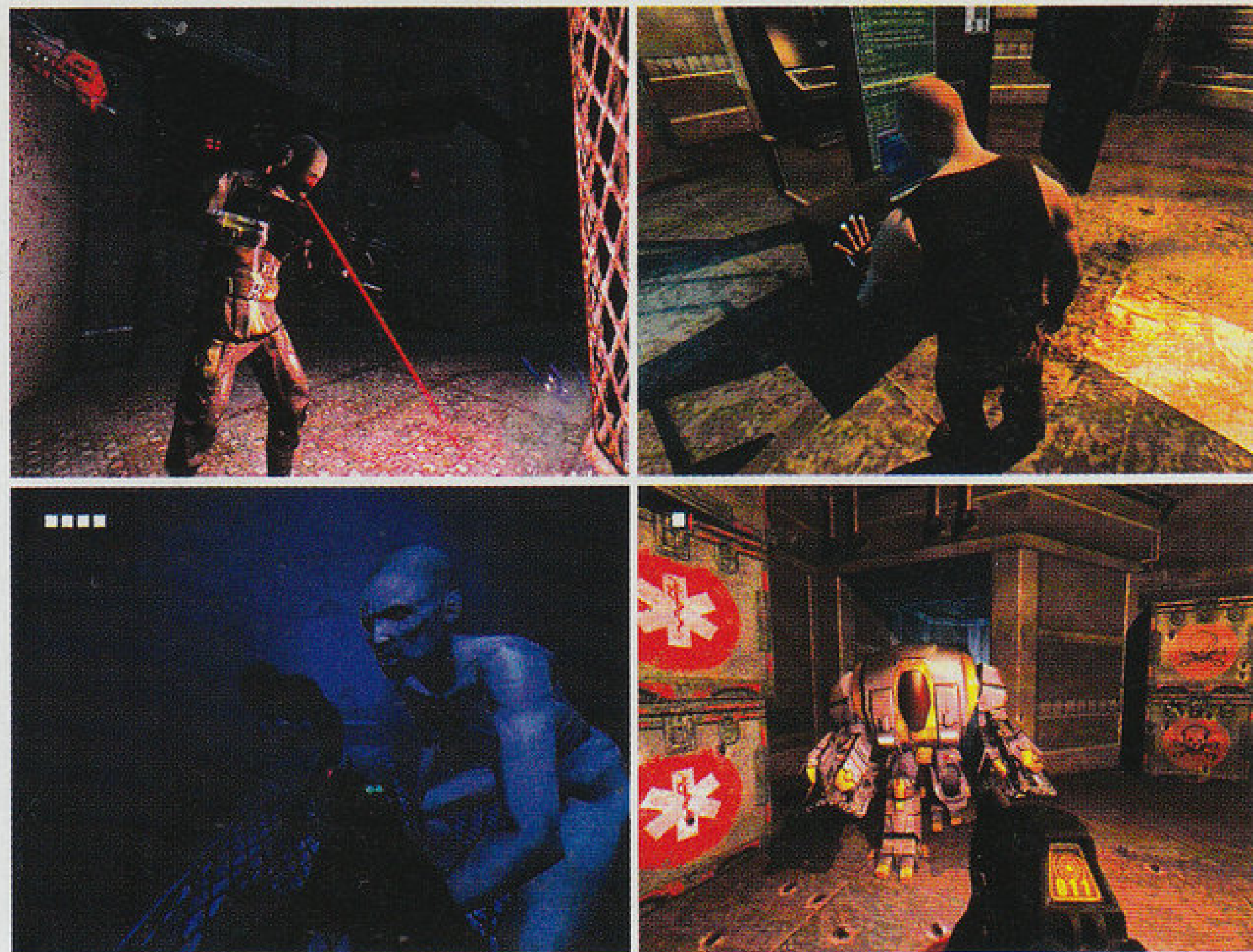
强大的交互性

在游戏的交互性方面，TCR比大多数由电影改编的同类作品高出一筹。尽管游戏的背景环境设定在监狱中，但是游戏安排了大量角色可与玩家交流，极大地丰富了游戏内容。实际上，游戏中的每个角色都是独特的。毕竟，在防卫森严的银河监狱中是没有普通囚犯的。在游戏中，玩家的主要目标就是要从“屠场海湾”中逃脱出去，但是成功逃狱的关键是必须要得到其他人的帮助，同时完成一系列的任务，以便进入银河监狱某些新的地区。监狱中的囚犯是千奇百怪的，而与之相关的任务也是五花八门，从

文·迪塞



文·迪塞至今仍拒不向外界透露他的生活履历，甚至连真名都不曾透露。他只向外界公开说自己的真姓是文森特，在纽约长大，父亲是一个戏院教师而母亲是占星术士。1997年他曾经自编、自导、自演了一部小投资影片《迷失》(Strays)，这部影片给他带来了4万7千美元的收入。但是真正让他引起好莱坞注意的却是他此前出演的另一部影片，1995年的《千面人》(Multi-facial)。而后，文·迪塞又出演了两部相当成功的片子：科幻片《星际传奇》和讲述华尔街股市黑幕的《沸腾空间》。去年，由文·迪塞主演的《速度与激情》在北美创下不错的票房，引起好莱坞片商的注意。尤其文·迪塞体格健壮，令人想起年轻时的阿诺，片商特意为他量身定做一部既能英雄救美，又要出入枪林弹雨的动作片《限制级战警》(XXX)，颇受广大影迷好评。



在竞技场打败同室的囚犯到从其他囚犯手中重新获得一件丢失的物品。TCR 为玩家提供了广阔的开放性空间，无论是喜欢隐秘行动的玩家，还是喜欢疯狂砍杀的玩家都能够从中获得满足。

简便的操控性

作为一款移植的 PC 版主视角射击游戏，原先通过游戏手柄进行操作的各种行动，如今都需要使用键盘和鼠标来完成。与其他主视角射击游戏不同，TCR 的战斗机理是比较独特的，它非常强调近身战斗。实际上，在游戏的大部分时间内，里迪克都是徒手进行战斗，他必须依靠自己的拳头来求得生存。与敌人进行战斗的时候，玩家可以使用鼠标左键进行闪避，并且使用鼠标右键来封挡敌人的攻击。同时，玩家还可以通过按住 "W"、"A"、"S"、"D" 方向键中的任意一个键做出不同的攻击动作。如果玩家想要避免与敌人正面冲突，则可以尝试着潜行到敌人背后，出其不意地扭断他的脖子，让其一命呜呼。尤其值得一提的是，里迪克还有一个非常实用的绝招，就是在与敌人搏斗的时候，可以灵巧地将敌人的枪口掉转，让他打爆自己的脑袋。当然，在游戏后期，里迪克将得到各种各样的武器，包括手枪、霰弹枪和自动步枪等，与敌人进行真枪实弹的战斗。



精致的游戏画面

尽管 Xbox 版 TCR 的画面效果看起来已经非常华丽，但是 PC 版游戏在视觉效果方面还是做了进一步的改进，使得游戏画面让人看起来更为精致。如果说 Xbox 版游戏的华丽画面是完全依托了游戏机平台的优势，那么 PC 版游戏的精致画面则要感谢电脑的高解析度以及反锯齿等特色。这样，原先 Xbox 版游戏中的锯齿线在 PC 版游戏中完全消失，令视觉体验更为出色。同时，Xbox 版游戏中复杂的凹凸贴图和细致的纹理渲染在 PC 版游戏中也被转换得更为细腻清晰，图像效果有了稳步提升。

尽管 PC 版游戏与 Xbox 版游戏相比并没有增加很多新的内容，但是作为一款优秀的 Xbox 版移植游戏，TCR 还是值得期待的。尤其是在移植过程中，那些令人着迷的、戏剧化的、充满动感情节的游戏内容并没有缺失，并且复杂多变的游戏氛围和游戏性也使得游戏本身摆脱了传统主视角射击游戏的边跑边打的模式，再加上改进的视觉效果和简便的游戏操控，足以使其引起广大动作射击游戏玩家的关注。■（文 / Oscar）

星际传奇（Pitch Black）

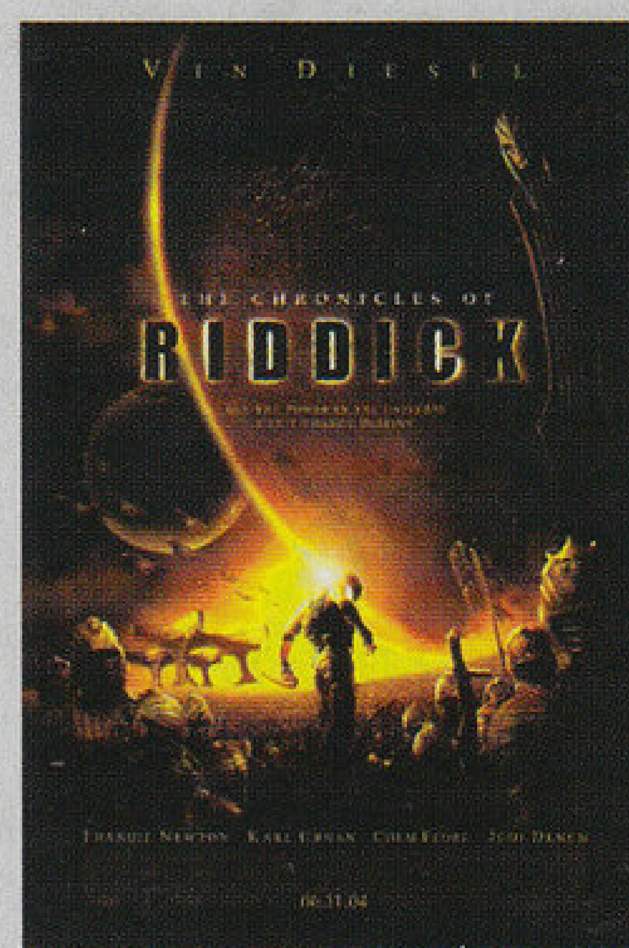


导演：大卫·杜西（David Twohy）
主演：文·迪塞（Vin Diesel）
上映：2000 年 02 月 18 日（美国）
时长：110 分钟
类型：科幻动作

剧情简介：

在未来的某一天，太空宇航员福瑞驾驶的太空船在外太空发生事故，不得不迫降在一颗遥远的行星上。福瑞的伙伴们大部分死于这场事故，只有一小部分人得以逃生。其中包括执法官强斯和他押送的犯人——凶狠残忍的里迪克。当幸存者们一起去探索这个热得使人喘不过气的陌生星球时，这两个势不两立的死对头也必须结合起来，因为只有这样才有可能活着离开这个星球。这个星球白天看起来可怕、荒芜、死气沉沉，但是当夕阳西下，整个星球完全被黑暗笼罩时，星球上的另一些"居民"才会悄悄浮现……

星际传奇 2（The Chronicles of Riddick）



导演：大卫·杜西（David Twohy）
主演：朱迪·丹克（Judi Dench）、
安迪·汤玛森（Andy Thompson）
文·迪塞（Vin Diesel）
上映：2004 年 06 月 03 日（美国）
时长：119 分钟
类型：科幻动作

剧情简介：

前作故事的 5 年之后，在未来的星际世界，经过降落酷热星球上的劫难后，喜欢在星际冒险的里迪克虽然摆脱了黑暗的控制，暂时逃脱了赏金猎手的追捕，却惊恐地发现自己陷入了一场声势浩大的星际大战之中。他自己也被一个宗教恶势力抓获，这个 26 世纪宗教战队"第 10 十字军"的头目，就是被称为"星际之王"的大恶棍洛德·马歇尔，也正是他发起了一系列的星际大战。在被俘虏后度过了一段黑暗的日子，里迪克幸得"第四元素"种族的大使亚伦救出，并帮助他找回了身世之迷。而后，里迪克在亚伦和女孩基拉的帮助下，攻进了马歇尔的战舰——"坟墓"号旗舰。与"坟墓"号旗舰的指挥官瓦寇发生一场大战后，李迪克终于夺下了这艘星际间最大的战舰。接下来，他要面对的敌人是星际之王洛德，为了所有生活在星球上的活着和死去的生命，必须勇敢地继续他的战斗彻底地打败敌人……



A⁻

■名称 Stronghold 2 ■制作 FireFly Studios ■上市 2005年4月
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



1991年，约翰·卡马克编写出一道能够处理多边形的程序，演示了游戏中的墙体部分，这道程序的代码最终成为第一款3D引擎的一部分，也诞生出第一款3D游戏《飞行坦克》(Hovertank)，这意味着未来的游戏将迈入3D时代。十多年过后，精美的2D引擎已经不再是游戏开发商考虑的对象，他们追求的是更真实的3D引擎。四年前，曾经依靠一款《要塞》(Stronghold)而名扬天下的英国制作组FireFly Studios，在制作完《要塞：十字军》(Stronghold：Crusader)和《要塞：战争机器》(Stronghold：Warchest)这两款资料片之后，就把时间和精力花在他们的第一款3D游戏身上，它就是经典的续作——《要塞Ⅱ》(Stronghold 2，后文简称SH2)。





3D版《要塞》





城堡是欧洲中世纪的产物，公元1066年至1400年是兴建城堡的鼎盛时期，欧洲贵族为争夺土地、粮食、牲畜、人口而不断爆发战争，密集的战争导致了贵族们修建越来越多、越来越大的城堡，来守卫自己的领地。于是，一场以城堡为主要争夺对象的战争就这样在欧洲广阔的大陆上蔓延起来。由于《要塞》和两款资料片几乎用完了当时发生的战役，FireFly Studios不得不为SH2重新编排战役，玩家可以碰到一些曾经在《要塞》中出现过的战役。事实上，SH2就是3D版的《要塞》，与之不同的是，SH2的故事将从维京王朝的灭亡开始，玩家在游戏早期会扮演维京王朝的最后一名统治者"Olaf Grimtooth"，他是游戏八个角色其中的一位，其他七名角色有善有恶，他们都会引导整个剧情的发展。作为身处乱世的一名领主，玩家的责任就是要筑起坚固的城堡来抵抗外敌的侵入，同时保证城堡内居民们的安稳生活。除了故事模式外，游戏保留了前作的两个模式，分别是自由建设的沙盒模式和攻击保卫城堡的历史战役模式，但为了保障SH2能让玩家拥有充足的游戏时间，还另外增加了一个冲突模式(Skirmish Mode)，玩家在这个模式中可以与7个AI较强的电脑展开小范围的激战。



D技术演绎新的城堡战争

SH2将采用FireFly Studios自行研发的3D物理引擎，这款引擎足足花费了他们近一年的时间，它让游戏表现得更加真实。通过这款强劲的引擎，游戏画面得到了改进，实现了昼夜更替和季节变化；地形的多样化更加明显，丘陵、高地、河流和平原一一呈现；出现了不少自由活动的生物，有地面上跑动的老鼠和空中飞翔的鹰等等；采用了动作捕捉技术，所有人物动作都显得逼真流畅。由于3D化的缘故，游戏在建设城堡时变得更加直观、便捷，在建造城堡时，使用俯视的观察视角可以清楚地看到两所建筑之间的空隙。事实上，游戏采用3D引擎后，一度曾在《要塞》中形成瓶颈的问题也终于得到解决，例如敌人通过挖掘地洞进入城堡的问题，以前发现这个状况时早已为时过晚，敌人已经进入了城堡，那是因为2D引擎很难观察到这些微小的动作，而在SH2中，挖掘地洞的动作非常明显，玩家不必再担心敌人什么时候会突然在城堡里出现了。

FireFly Studios的建筑师们重新制作了所有的城堡模型，每个建筑都有不同的形状、大小和重量，就连建筑内部都要进行设计，因为当鼠标移动到建筑，建筑外表的墙壁马上呈透明状，里面的一举一动都看得非常清楚，例如在塔楼内，你可以看到入侵者从狭窄的楼道底部一直杀到顶部。基于历史的准确性，游戏中的塔楼楼梯都是顺时针螺旋上升的，因此右手持剑的剑士进攻时会被中间的柱子挡住，这将有利于防守的一方。



增加经济链系统

为了突出经济的真实性，游戏增加了经济链系统，例如乱倒垃圾会引发一连串的问题，实际上在中世纪多数城镇居民在街头乱倒垃圾的现象是非常严重的。当城堡的经济发展到一定阶段，人们会在街头上乱倒垃圾，堆积起来的垃圾会形成绿色的有害气体，当人们经过这些气体时会感觉身体不舒服，如果气体过多，会造成鼠疫等严重的传染病，甚至会导致死亡。垃圾的出现是无法避免的，游戏为此提供了一些解决方法，可以生产出专门清扫街道的清洁工，可以建设养鹰棚用鹰来捕鼠和抑止鼠疫，还可以生产出药剂师，为有疾病的人们治疗，他也可以治愈战斗单位，包括骑士和统治者。其他新经济链也同样重要，养蜂人可以获取蜜蜂的蜡，用来制造蜡烛，蜡烛可以卖给牧师，用来装饰教堂举行教会服务，而教会服务能让人们保持平静和愉悦心情；农民种植粮食，面包师将粮食转变成面包摆放在商店，剩余的面包可放到仓库储存；至于其他资源，也会有稍微的改动，木材需要砍伐，石头需要挖掘，金属需要开采……





中世纪的生活

一些忠实爱好者曾对《要塞》提出过刻薄的批评，他们扼要的指出游戏缺乏中世纪的生活，认为农民不应该像个会不停工作的机器人，FireFly Studios 的设计师采纳了一些玩家的建议，在游戏中增加了一些能够表现中世纪生活的新特性。例如增加了酒馆和教堂，农民干完活可以去教堂祈祷或去酒馆喝酒，如果遇到一群农民在喝酒，有些人还会站在桌子上跳舞，当他们喝醉后，将会有一段时间无法工作。酒馆和教堂虽然是农民娱乐的场所，但从他们进出的次数可以反映出当时的生活状况。

当城堡处于治安不良的状况，一些农民可能会变坏而导致犯罪，他们会不断潜入仓库盗取食物，直到被守卫捉住，他们会被关在监牢里等待最高统治者的判罚，最高统治者会根据犯罪的轻重来定罪，处罚方法一共有 10 种，流放、警告、拷打、死刑等，其中警告是最轻的判罚，犯罪者一旦受到轻微处罚后，那他们将变回“清白身”继续原来的生活；而接受了死刑等重刑的犯罪者将会在游戏中消失，系统产生出另一名农民来代替他，完成他的工作。

荣誉值在游戏中起着非常重要的作用，荣誉值的高低决定着玩家作为领主的安稳程度。与平民比起来，贵族的生活永远是那么奢侈，贵族们每隔一段时间就会在家里举办宴会，邀请附近的邻居和朋友参加，宴会会消耗大量的食物，包括酒、猪、鱼、鹅等等，系统会根据食物的存货来决定能邀请客人的个数，宴会的规模越大，玩家就能获得越多的荣誉值，其他获取荣誉值的方法有好几种，除了举办宴会外，还可以去教堂祈祷来获取，或者修建修道院，让僧侣在那里不停抄写经文，经文越多荣誉值就越高。另外，游戏里也会出现扣除荣誉值的状况，例如垃圾过多污染环境、居民死亡率过高、经济相对落后和经常发动战争都会扣除不少荣誉值。

侵略、扩张、守卫

SH2 对经济系统比较注重，建筑种类比前作多了近 60%，但为了维持经济与战争的平衡，FireFly Studios 同样对战争系统进行了大幅度的改动，敌人的种类有所增加，其中包括著名的海盗势力维京人。玩家要建造更加精巧的城堡防御系统，建造工匠铺为士兵生产武器装备。在攻城战方面，通过士兵的武器将敌城墙逐步瓦解的系统不复存在，玩家必须要用攻城器械才能击破城墙，也可以寻找城墙的薄弱之处，凿出一个洞然后偷偷杀进去。城堡的设计关系到其经受攻击的稳固程度，玩家可以建造内墙和外墙，一旦敌人攻破了一道防线，玩家可以将部队全部撤到下一道防线。玩家在战争中所要做的工作将是原来的两倍，当玩家的城堡不受到攻击时，就要开始谋划如何抢夺对方的城堡，因为一旦遇到敌人进攻，你只能想尽一切办法阻挡对方，根本没有时间考虑如何反击。在兵种方面，Firefly Studios 并没有透露太多的消息，但可以肯定是 SH2 的兵种将是原来的两倍或更多，一些兵种无需生产，只要花费金钱就能雇佣得到。

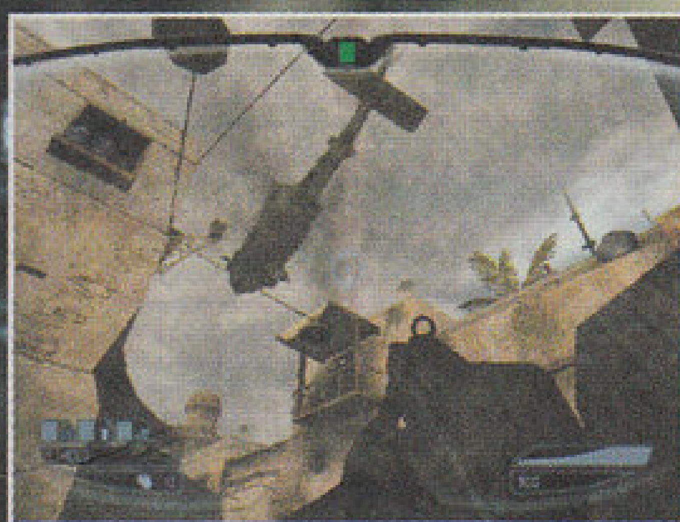
拥有 3D 引擎的支持，SH2 的战场变得更加出色，难怪 Firefly Studios 的设计师 Simon Bradbury 会自豪地对外界阐述：“现在，我们会通过优秀的 3D 引擎将成千上万的角色同时展现在屏幕上，让大家在 SH2 中将会体验到前所未有的城堡攻防战，我们会将“要塞”系列提升到一个新的高度。”■（文 / 神之影）

A-

■名称 Tom Clancy's Rainbow Six 4 ■制作 Red Storm Ent/Ubisoft Montreal ■上市 2005年春季
■类型 动作[AC] ■代理 未定 ■版本 英文版

Tom Clancy's 彩虹六号IV RAINBOW SIX 4

毋庸置疑，《彩虹六号III》(后文简称RS3)是最为成功的战术动作游戏之一，至今仍为成千上万的玩家所喜爱。前不久，Ubisoft宣布将于2005年春季先后在PC、PS2和Xbox平台上推出"彩虹六号"系列最新作《彩虹六号IV》(暂定名Tom Clancy's Rainbow Six 4，后文简称RS4)。区别于先前的《彩虹六号III雅典娜之剑》(Tom Clancy's Rainbow Six 3:Athena Sword)、《彩虹六号III盾牌行动》(Tom Clancy's Rainbow Six 3:Raven Shield)以及《彩虹六号III黑箭》(Tom Clancy's Rainbow Six 3:Black Arrow)等资料片，RS4是该系列游戏真正的续篇之作。全新的视觉效果和游戏体验，使得广大"汤姆·克莱西的彩虹迷"们无不翘首期盼。







猎人被猎杀

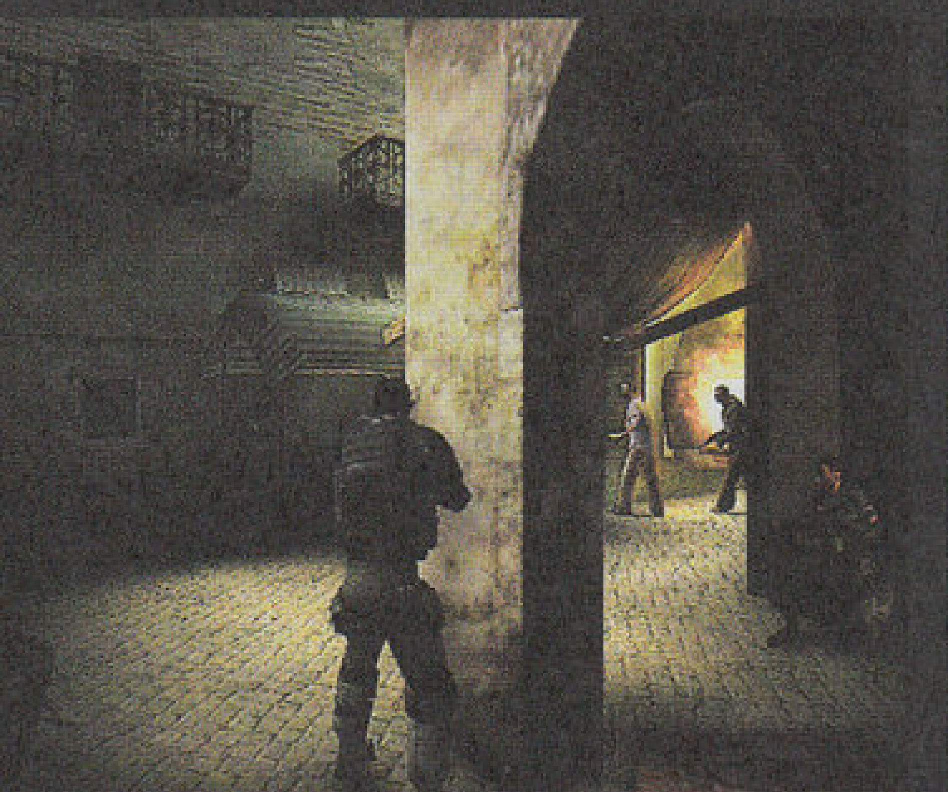
玩过"彩虹六号"系列游戏的人都知道，彩虹部队中的成员都是强者中的强者。他们肩负着艰巨的使命，在全球范围内追捕穷凶极恶的武装分子。在RS4中，彩虹部队的足迹同样要遍及阿姆斯特丹、悉尼、马赛以及南非等地区。只不过，这次彩虹部队将不再是追踪者，而是成为了被追踪者。因为有些猖獗的恐怖分子正在将彩虹部队作为猎杀目标，他们绑架并杀害了一个彩虹部队成员；而作为彩虹部队的指挥官，玩家扮演的Ding Chavez则必须带领着小队成员到世界各地进行调查，揭开重重迷雾，找到究竟是谁与国际反恐部队有如此深仇大恨，竟然以消灭彩虹部队为最终目的。

鲜明的个性化表现

同前作相比，RS4的故事情节更为紧张曲折，并且在表现手法上也更趋于个性化。或许是借鉴了《大白鲨4》(Jaws:The Revenge)的个性化表现形式，RS4突出的个性化主题为"彩虹六号"系列延展出全新的游戏风格。尽管许多玩家都知道Ding Chavez是怎样一个人物，但是彩虹部队中的其他成员对于大家来说却是陌生的面孔。为此，在RS4中，UbiSoft为每个小队成员都进行了个性化设计，重点放在他们的国籍、经历和能力方面(这次，彩虹部队的成员将来自世界上十个不同的国家和地区)。不仅在每个队员的名字下方增加了图形标志，而且在游戏数据读取的时候，屏幕上也会显示出不同队员的相关资料。比如，当玩家控制着来自美国的Renee Raymond进行游戏的时候，独特的制服和梳成一排的辫子，让人明显感觉到她的与众不同。至于游戏中的其他角色如今也是一样，都可以被玩家轻易地辨识出来。除此之外，游戏中一共有16个不同任务，在每个任务开始之前，玩家都可以通过过场动画形式的任务简报了解到在本次任务中应该选择何种武器装备能够达到事半功倍的效果，并且任务地区中全部关键地点也会显示地图上。相对于先前的表现模式，全新的菜单和简报屏幕看起来与现代军事行动更为合拍。

拟真的画面效果

目前，游戏开发者发布了一些RS4的游戏图片。与RS3相比，RS4的游戏画面更漂亮，色彩更丰富，并且对比感更强烈。细腻的纹理效果使得游戏场景看起来更为明亮生动，而变幻的光影效果则不仅增加了游戏场景的真实感，而且使室内场景和室外场景之间具有明显的反差。

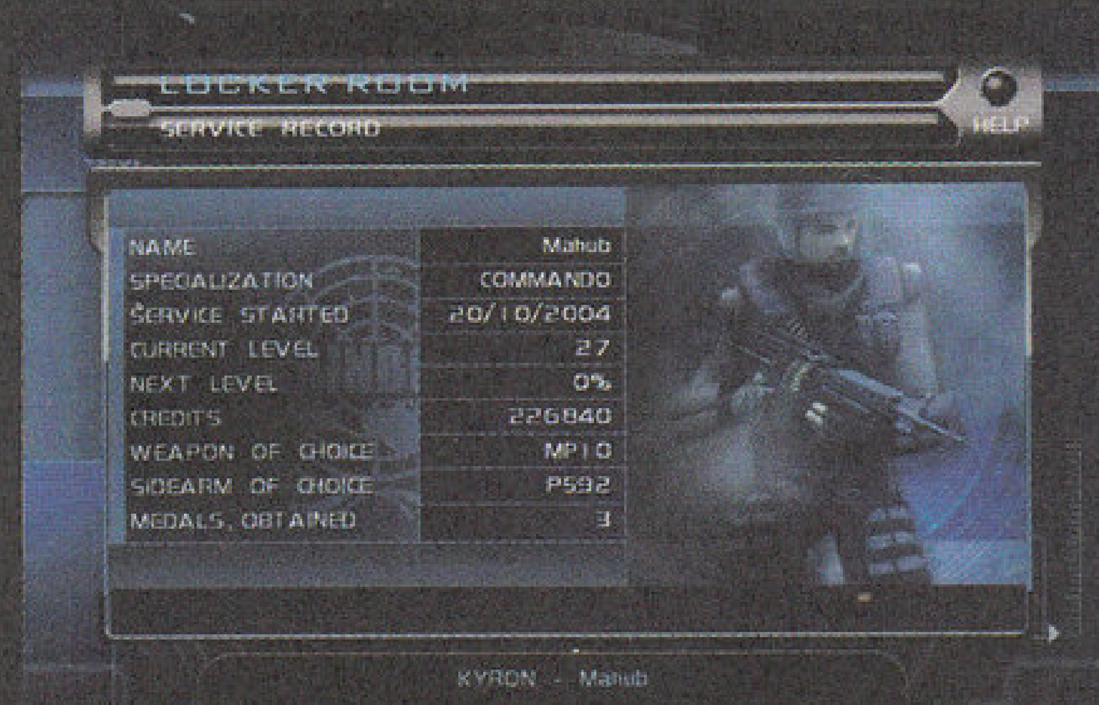


其实，RS4的游戏画面变化最大之处在于HUD(Heads Up Display)的重新制作。这个在屏幕上

显示武器、弹药和装甲等信息的用户界面为玩家带来了全新的感觉。不仅如此，当玩家进行游戏的时候还会发现游戏屏幕被眼镜视角框架起来。起初，眼镜视角并没有使游戏操作有任何不同，但是随着游戏的进行，玩家将越来越沉浸在彩虹部队队长的角色之中。头上戴着脸盔，视线透过护目镜发散出去，让玩家感觉自己确实是在用双眼观察战场情形，而并非是架在枪上的摄像机。此外，当密集的雨点击打在脸盔上的时候，眼前的部分景物会变得模糊；而遭到敌人打击的时候，眼睛视角将会暂时静止；如果脸盔破裂，则标志着角色已经临近死亡。

除了增加眼镜视角之外，RS4 中的武器视角缩放功能同前作相比也有了明显的变化，每种武器都有各自不同的视角缩放效果。比如，对于一款没有加装变焦透镜的武器来说，它的视角缩放效果让人感觉就像是低下头，透过枪管的另一端直接看过去；而加装了变焦镜的武器则可以清楚地表现出视域的拉伸，同时随着目标影像的放大，屏幕边缘也会出现模糊不清的情形，更加增强了游戏的真实感。另外，游戏中每种武器（在 RS3 的基础上新增了 4 种武器）都提升了后坐力效果，视角镜头会随着武器的射击而产生震动。不过，它好像并不像在 RS3 中那样影响射击的准确性，只不过是为玩家提供了更加明显的后坐力感觉。

不同层次的人工智能



同前作相比，RS4 中的躯体伤害如今并不只局限于头部和身体。对于全新的旧布娃娃系统来说，角色的身体结构被划分得极为细致，无论是头部、胸部、腹部，还是四肢，都会受到伤害。比如，开枪打中敌人的腿部，可以使其跌倒在地。这样，玩家在游戏中所要做的事情不仅是杀死敌人，还可以制服敌人。

说到游戏的人工智能，RS4 中队友和敌人的 A.I.都经过了重新的设计制作。如今，队员们将对 Ding Chavez 的直接命令有所反应。比如，在准备进入一个锁闭的房间时，究竟是用霰弹枪将门打破，还是用铁锤将门砸开，玩家可以向队员发出明确的指令。由于游戏的内部程序增加了命令选项的设定，因此游戏中的大多数房间都至少有两种进入方式供玩家选择，同时玩家可发布的命令也被进一步改进。这倒不是因为前作中的命令发布设定有缺陷或者不实用，只是这种类似路点设定的游戏系统已经在《幽灵行动 II》（Ghost Recon 2）中应用，如今出现在 RS4 中也算是顺应潮流之举吧。除此之外，当玩家没有对小队成员发布特定指令的时候，他们在自行活动中将不断留意自己的身后，并且会在房间中自动占据优势位置，真实地表现出彩虹部队成员良好的作战意识。

坦白地说，RS3 中的人工智能已经设计得非常出色，只不过在敌人的 A.I.方面有少许欠缺。在 RS4 中，敌人的 A.I.被分为三个层面，将对玩家造成真正的威胁。首先，位于第一个层面的敌人是没有经过训练的敌人（基本上就是那些好战者），他们仅会运用先前"彩虹六号"系列游戏中的那些基本战术，并没有任何明智的创新举动。其次，位于第二个层面的敌人相对来说就聪明了一些，他们在战斗中不但会控制弹药，还会利用掩体和投掷手雷。最后，位于第三个层面的敌人则具有与彩虹部队相同的战斗技能，当他们企图从侧翼包围你或者阻击你的行动时，一场真刀实枪的战斗就不可避免了。如果你觉着与这样的敌人交战还不够刺激，那么可以尝试着关闭游戏中的所有帮助选项。这样，在挑战模式下进行游戏，枪械将没有准星，敌人将若隐若现，并且无法随时随地储存游戏，这对玩家来说将是极大的挑战。

新鲜刺激的战斗任务

在游戏的战役模式中，RS4 为玩家提供了 16 个战斗任务。从日前 Ubisoft 发布的资料来看，其中两个常规任务分别发生在阿尔及利亚和南非，并且在这两个任务之中，彩虹部队都是在几乎毫无掩体的城市街巷中与敌人进行激烈的战斗。尽管无法确定在阿尔及利亚的任务中彩虹部队的首要目标是什么，但是在演示过程中，可以清楚地发现彩虹部队必须首先求得生存。不过，这个任务并不简单，因为整个小队暴露在泛白的街道中，四周是高耸的楼房，敌人隐藏在阴暗的门窗之后，屋顶上也埋伏着居高临下的枪手。幸好，街道的中央有一辆破烂的货车，尽管不是防弹车，但是可以用来作为抵挡敌人子弹的掩体。在货车中，玩家需要一边掩住身形，避免被敌人的子弹击中，一边还要透过破碎的车窗攻击外面的敌人。在敌人的枪林弹雨下，玩家根本无法逃跑或者投机取巧，只能凭借着勇气和战斗技能与敌人殊死周旋。

如果说激烈的战斗让人生死存于一线之间，这种惊心动魄的时刻会使你倍感兴奋，那么 RS4 中新增的狙击任务则会令人感到极为新奇。在整个游戏中，玩家将多次控制着彩虹部队的狙击手，在高塔上或者其他有利位置支援 Ding Chavez 和其他队员的行动。作为一个狙击手，你需要从一个窗口移动到另一个窗口，用一双敏锐的眼睛来发现敌人的行踪以及彩虹部队所遇到的麻烦。当 Ding Chavez 和其他队员遭到敌人的火力压制时，你要及时消灭敌人，确保队友的安全。同时，你还需要通过对讲机随时与 Ding Chavez 保持联络。尤其当敌人发现你所在的位置，准备使用机枪、狙击枪或者榴弹枪攻击你的时候，Ding Chavez 的警告往往可以让你死里逃生。

独特多样的联线模式

在游戏的多人连线作战方面，Ubisoft 花费了极大的精力，以确保为玩家带来全新的游戏体验。首先，游戏为玩家提供了十几张作战地图，尽管设定在战役任务同样的环境中，但是经过特殊的设计之后，都极为适用于连线作战。其次，玩家在游戏中既可以选择扮演预设角色，也可以自己创建角色。不过，根据玩家所选择的派别不同，可供使用的武器也不尽相同。比如，闪光弹仅供彩虹部队使用，而神经毒气则是雇佣兵部队的专用物品。此外，雇佣兵部队还具有关闭并且封焊房门的能力，让彩虹部队无法通过正常手段打开。尤其值得一提的是，Ubisoft 希望利用 Ubi.com 来提供团队、排名和锦标赛等支持，从而为广大玩家提供更为周到的服务。

在联线模式方面，除了标准的夺旗、生存和死亡竞赛之外，RS4 引入了《黑箭》中的 Lone Rush 模式，要求玩家在限定的时间之内，尽快地独自消灭地图中的恐怖分子。而 Terrorist Hunt 模式则与 Lone Rush 极为相似，只是去掉了时间的限制，并且让玩家能够与其他三个玩家（或者 A.I.）一起合作进行任务。

预计，RS4 将于 2005 年春季正式推出。相信其凭借着创新的游戏设计、新颖的视觉效果、独特的游戏风格以及全新的游戏体验，一定会受到广大玩家的无比青睐。■



寰宇三岁生日 鸡年大作贺岁

三年前的1月17日，由五家中国著名的游戏制作企业大宇资讯、弘煜科技、奥汀科技、风雷时代（现名维晶科技）和宇峻科技共同投资组建的航空母舰级游戏发行公司——寰宇之星正式启航。在这三年里，中国游戏经历了从单机时代到网游时代的巨变，网络游戏取代单机游戏，成为市场的主流产品。但是，我们也看到，那些优秀的单机游戏仍然拥有大量的拥趸。正如两年前《家游》采访寰宇之星五位投资公司的老总时，他们说到的那样，对于单机游戏来说，网络游戏的冲击是一次大浪淘沙的考验，只有那些真正被玩家喜爱的，最出色的那一部分作品，才能在这样的冲击下坚持下来，并获得更大的发展空间。事实证明，这个预见是准确的，三年来，寰宇之星正是凭借一系列重量级的中文游戏大作，继续得到了广大玩家的支持，成为单机游戏大陆上最耀眼最坚定的一面旗帜。

2005年1月，为了迎接自己的三周岁生日和鸡年新年，寰宇之星一口气推出了三款“贺岁”游戏，它们都是我们熟悉的经典游戏系列的最新续作。下面就让我们提前拆封，看看春节里大家能玩到什么新东东！

风色幻想III

Wind Fantasy 3 ～罪与罚的镇魂歌～

B+			
■名称	风色幻想III罪与罚的镇魂歌	■制作	弘煜科技事业
■上市	2004年第四季度	■类型	策略角色扮演〖ST/RP〗
■代理	寰宇之星	■版本	中文版

风III职业列表

一阶职业	二阶职业
剑士	骑士 狂战士
弓箭手	猎人 火枪手
武斗家	武圣 暗杀者
魔法师	圣灵导师 禁咒法师
治愈师	祭司
盗贼	游侠

战棋游戏爱好者已经很久没有看到出色的新作，希望《风色幻想Ⅲ》能够重振战棋游戏昔日的雄风，在《家游》的前期报道里，我们了解了《风色幻想Ⅲ》的游戏系统，现在来看看它最为精彩的部分——职业设定。

一骑当千：骑士与狂战士

作为战士系职业，骑士和狂战士都是由剑士进阶而来的，在继承剑士特点的同时，他们也拥有各自的特色：骑士们因为穿着重型铠甲，同时装备有盾牌，所以防御力比狂战士高，而且他们的胯下坐骑能给他们带来更高的行动力。至于狂战士，与倚仗装甲和坐骑的骑士不同，他们更着重于自身肉体的强化，所以攻击力和生命力都是游戏里最高的，完全是用于猛烈进攻的角色。

魔法无边：圣灵导师与禁咒法师


风系术法的最上层魔法，
能呼唤无数狂雷轰击圈内的所有敌人。

圣灵导师和禁咒法师特性相当类似，但是从名称上就可以看出，他们修习的魔法是完全不同的：圣灵导师沿着一阶职业“魔法师”的道路继续前进，向元素魔法的最高层次进发，直到掌握攻击力强大的异次元魔法。而禁咒法师则走入“旁门左道”，开始研习暗黑的禁咒法术，这些法术主要在精神上给予敌人伤害，而高级的禁咒法术同样威力无穷，甚至可以召唤地狱使者加入我方阵营助阵。

神圣法力：祭司

虽然祭司是由治愈师进阶转职而来的，但是，祭司的法力可不仅仅只限于治愈师的加血哦~一旦升级为祭司，角色就有可能获得威力巨大的神圣技能，高级的神圣技能破坏力堪与圣灵导师与禁咒法师的魔法相比。不过，掌握破坏法力的祭司自然就不得不放弃终极治愈法术的学习，想把你的祭司MM培养成爱心女神还是暴力女，就看你的选择啦^_^。

铁拳无敌：武圣与暗杀者

武斗家进阶后，进入武圣与暗杀者两个分支，其中武圣走的是“名门正派”之路，继续将武功发展为拳技、踢技、投技三大系统，武圣拥有游戏里最多的技能数量。但是，如果每种技能都浅尝辄止，那么就只能会点皮毛，没法发挥真正威力，而只有选择少数技能深入练习，才能将武功发挥到极致。成为暗杀者的武斗家则“遁入黑暗”，学习邪派功夫，他们的所有攻击都附加异常状态攻击，而且进攻速度很快，极高的回避让他们能在敌人还手之前就及时逃离。

弹无虚发：猎人与火枪手

弓箭手进化为火枪手后，自然武装上有了革命性变化：火枪具有强大的杀伤力，可以攻击直线上的所有目标。不过，攻击力会随着距离的增加而递减。而另一个进化分支——猎人虽然还继续使用弓箭，但是射箭的威力也得到了强化，同时，他还增加了一个“陷阱”技巧，把类似地雷的陷阱放置在敌人必经的要道上，就等着那群傻瓜乖乖过来掉血吧！

妙手空空：游侠


火枪手的得力技能之一，
利用魔导枪发出强力的火属性攻击！

没想到盗贼进阶后有了这么好的名字——游侠。可是不管叫啥，搜刮东西的本质没变。游侠的快速移动能力能让他先行搜括战场上的宝箱，或者偷窃敌人身上的稀有宝物。此外，游侠还有一个“颠三倒四”的技能，你永远不知道用了这个技能以后的结果是什么，它随机的产生效果，让你哭笑不得：第一次用可能是冒出火焰魔法重创敌人，第二次用就可能是“慈悲”的给敌人加满血（有点像《国产零零漆》里的“古灵精怪枪”）……如果这项技能练到满的话，就有将敌人一击必杀的究极威力（哎？该不会突然将自己人一击必杀吧，存个档先……）。

2004年，《风色幻想Ⅲ》在跳票中度过了……原本打算用它来度过暑假时光，现在只能庆幸它还能赶上我们的寒假！希望它不辱“风色幻想”系列的威名，是一款真正的大作继承者！■

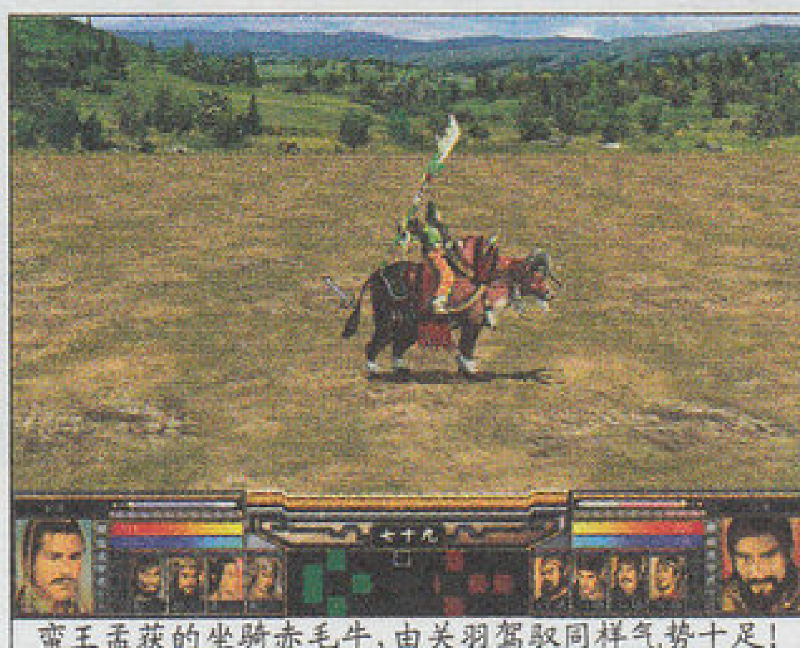
三国群英传V

B+				
	■名称	三国群英传V	■制作	奥汀科技
	■上市	2005年第一季度	■类型	策略〖ST〗
	■代理	寰宇之星	■版本	中文版

每年春节前后，“三国群英传” 系列都会如期赴玩家之约而来，这已经成为它的一个习惯了。在2005年春季发售的《三国群英传V》，我们上期已经披露了相当多的资料，接下来要给大家带来更多的消息！

内政，简单！

喜欢看千人大战场面的玩家自然不耐烦去整天处理烦人的政务，巴不得天天打仗才好，所以，《三国群英传V》将内政系统更加的简化，例如，即使不指派各内政工作的执行将领，闲置将领还是会自动按照优务原则递补无人负责的工作岗位；在内政模式里，提供了许多非常方便的自动处理按钮，玩家只需大概确定事务处理方针，AI就会帮忙把官职册封、装备更换、物品买卖、招降敌将……等等事情一下子搞定。当然，如果需要达到最好的内政效果，有些事情最好还是亲自过问。


蛮王孟获的坐骑赤毛牛，由关羽驾驭同样气势十足！


文官武将各司其职，方能获得最佳的内政效率。

谋略，多变！

在《三国群英传V》里，华丽武将技不再独占风光了，革命性的军师技计谋系统，也能在战局中发挥重要作用。基础的军师技计谋包括埋伏偷袭、防御工事、策反敌军、机关先锋……等等百余种，玩家可以根据战场实际情况，自行组合各种计谋，创造出自己独有的战术：例如在敌军远程火力强大时，布下“遮箭铁牌”，让他的强攻化为无形；在敌军冲过来准备白刃格斗时，立起“元戎箭楼”先远距离杀他一大票，然后出动“前锋铁兽”把敌军冲个稀里哗啦；如果敌人企图逃跑，还可以事先设下“鹿角截击”之计，于其退路上埋伏鹿角，无论什么名将，都不难一举生擒！


战前预先施展“地雷星火”之计，
敌军胆敢冲锋，地雷火炮即刻引爆。


组合技“乾坤八阵图”，
灭杀周围无数敌军，乃是攻守一体的大型绝招。

坐骑，帅气！

赤兔、的卢、爪黄飞电……这些名马良驹，各位三国游戏玩家一定耳熟能详了罢！可是，在《三国演义》里，不论是多么强的战马，看见“骑白象，横金斧”的南蛮大王也得吓得腿打哆嗦。所以，在“三国群英传”骑上巨象战斗，真是让人大呼过瘾，而本次的五代作品，更加入了牛、虎、灵兽等一系列能力各异的帅气坐骑。武将们若是骑上这些神奇的家伙出阵，敌人肯定要先丧三分胆吧！■



寰宇之星·家用电脑与游戏
鸡年游戏礼包大放送

为庆祝寰宇之星游戏公司成立三周年，感谢《家用电脑与游戏》读者们对寰宇游戏的支持，寰宇之星联合《家用电脑与游戏》特别向“家人”们送出鸡年游戏大礼包一堆，包括：

大礼包一（共5个）：《风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌》、《大富翁Ⅶ游宝岛》、《三国群英传V》三款游戏各一套

大礼包二（共5个）：《轩辕剑Ⅳ苍之涛》主题毛衣一件、家游主题背包一只、《仙剑奇侠传Ⅲ》主题手机链一只

特别大礼包（仅1名）：蔡魔头（DOMO工作室老大蔡明宏）亲笔签名的DOMO画册一本、《风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌》、《大富翁Ⅶ游宝岛》、《三国群英传V》三款游戏各一套

您只要回答以下3个关于寰宇之星和家游的问题，并将答案写在2005年1月号的《家用电脑与游戏》读者调查表背面寄回，就有机会获得以上的礼包喔！

1、寰宇之星是由哪五家著名游戏公司联合投资成立的？

2、在2004年，寰宇之星的哪几款游戏产品登上了《家用电脑与游戏》的封面？

3、寰宇之星将在近期推出哪三个知名游戏系列的续作？







B+			
■名称	大富翁Ⅶ游宝岛	■制作	北京软星
■上市	2004年第四季度	■类型	桌面〖TAB〗
■代理	寰宇之星	■版本	中文版

从四代开始，每代“大富翁”都会附带一款精彩的资料片。从《大富翁Ⅳ超时空之旅》到《大富翁Ⅵ大家来抢钱》，每款资料片都会在原作基础上增加不少新的地图、关卡、人物、卡片和新玩法。这次的七代资料片《大富翁Ⅶ游宝岛》也不例外，我们在前期报道里见识了它的新地图台湾和香港，这次就来看看它的搞怪新玩法——踩蛋！

顾名思义，踩蛋者，在地图上踩到蛋也。当你的对手破产的时候，就会变成一个等着被踩的“蛋”，停留在他破产时所在的地产格。由于蛋上依附了破产者可怕的诅咒，所以玩家一旦踩到蛋就，会发生可怕的事情——变身！具体变成什么玩意，事先谁也不知道，因为这是随机决定的，总体来说，有以下几种形态：

变粉红猪：变身概率30%，不能被使用任何非攻击性卡片。10回合后放屁，随即还原成人。

变青蛙：变身概率30%，任何神仙都不能附身。与其它对手站在同一地产格时，互相亲一下，一阵烟后还原成人。

变咸蛋超人：变身概率30%，可以无敌10个回合，时间到后恢复原状。

变“姚仙史莱姆”：变身概率10%，变身成“仙剑之父”姚壮宪大人的形态，这是一只跳跃前进的强大怪兽！在15回合内，所到之处反收对方的地租，就是当走到对方土地，人家反而要交地租钱给他！

虽然“大富翁”是老少皆宜的“国民游戏”，但是仍有一些新上路的玩家搞不清楚方向，而且不少老玩家遇上新的设定也需要时间摸索，所以这次的《大富翁Ⅶ游宝岛》加入了帮助的“?”系统，在游戏过程中，任何不清楚的地方都可以抓住他尽情的问，绝对百问不厌。相信这个贴心的系统能给“大富翁”带来更多的新玩家！■





寰宇明星录

“寰宇之星”五大投资公司旗下的知名游戏系列

大宇科技



仙剑奇侠传系列：仙剑奇侠传／新仙剑奇侠传／仙剑客栈／仙剑奇侠传Ⅱ／仙剑奇侠传Ⅲ／仙剑奇侠传Ⅲ问情篇

当之无愧的中文游戏第一品牌。遗憾的是，前代无上的尊荣和玩家过高的期望为它未来的续作带来了巨大的压力。



轩辕剑系列：轩辕剑／轩辕剑Ⅱ／轩辕剑外传枫之舞／轩辕剑Ⅲ云和山的彼端／轩辕剑Ⅲ天之痕／轩辕伏魔录／轩辕剑Ⅳ黑龙舞兮云飞扬／轩辕剑Ⅳ苍之涛

最富活力的中文游戏系列，如果包括网络版在内，已经有十部作品问世。也是尝试中文角色扮演游戏全3D化的大胆先行者。



大富翁系列：大富翁／大富翁Ⅱ／大富翁Ⅲ／大富翁Ⅳ／大富翁Ⅳ超时空之旅／大富翁Ⅴ／大富翁Ⅴ忍太郎之夺宝奇谋／大富翁Ⅵ／大富翁Ⅵ大家来抢钱／大富翁Ⅶ／大富翁Ⅶ游宝岛

从一代开始的向上发展势头在五代时遭遇重大挫折，给以后的续作蒙上了一层阴影，三代的辉煌已然不在，不知何时能将它找回？



天使帝国系列：天使帝国／天使帝国Ⅱ／新天使帝国／天使帝国Ⅲ

更为绚丽的画面没有给续作们带来超越前者的成绩，尽管如此，“天使帝国”仍然算得上是很有号召力的中文游戏品牌。

弘煜科技



风色幻想系列：风色幻想魔导圣战／风色幻想SP封神之刻／风色幻想Ⅱ alive／风色幻想Ⅲ

完全日式风格的系列，以人物造型的美丽可爱而知名。该系列在发展过程中也有转型，不过与“超时空英雄传说”相反，是从战棋转为RPG。

奥汀科技



三国群英传系列：三国群英传／三国群英传Ⅱ／三国群英传Ⅲ／三国群英传Ⅳ／三国群英传Ⅴ

让奥汀科技一举成名的开山之作，以仿造日本游戏开始，到目前已然形成了自己独立的系列风格。不过，近两代的创新和改革遭到了不少非议。



幻世录系列：幻世录／幻世录Ⅱ

知名的中文战棋系列，虽然先后只有两代作品，但是因为保持了质量的稳定，在中国玩家中也拥有相当的信誉度。

宇峻科技



新绝代双骄系列：新绝代双骄／新绝代双骄Ⅱ／新绝代双骄Ⅲ

可以说是最出色的武侠小说改编游戏作品，虽然画面外观进步不大，但是从游戏性上看，每一代都有长足的进步。



超时空英雄传说系列：超时空英雄传说／超时空英雄传说北方密使／超时空英雄传说Ⅱ／超时空英雄传说Ⅲ

一代的是RPG形式，影响不大，真正的崛起是从该系列转型为战棋版的《超时空英雄传说北方密使》开始。全系列一直以来都维持着稳定的水准。

宇峻科技



守护者之剑系列：守护者之剑／守护者之剑Ⅱ

完成该系列时，风雷时代还是隶属于TGL台湾公司的风雷小组。TGL以制作华丽唯美的游戏而享誉，纯由国人研发完成的“守护者之剑”系列继承了这个传统。



圣女之歌系列：圣女之歌／圣女之歌Ⅱ／圣女之歌XP

未完成的系列，原来的预想是做成六部的鸿篇巨制，但是在二代已经结束了这个故事，但愿圣女之歌能在《圣女之歌Online》和《圣女之歌XP》上再现辉煌。

交響樂の雨

symphonic rain

シンフォニック=レイン

库里斯。你那边现在也正在下雨吗？
终年下雨不停的城市琵欧伯，是一个许多梦想成为音乐家的年轻人们所聚集的城市。
库里斯离开了恋人雅璃耶妲成长的农村故乡，
并与其女友的双胞胎妹妹朵鲁帝尼妲一起就读琵欧伯音乐学院。
库里斯的志向是努力成为魔法乐器符德鲁琴的演奏者，
一转眼，他已经来到这个城市两年了。
正值冬天的现在，库里斯再过几个月就要毕业了，为了完成毕业考题，必须寻找担任演唱角色的搭档
在一个半月之后的发表会上合奏出自创曲。
每星期恋人所寄来的一封信，
以及搬来这个城市就认识的音之妖精，就是他生活中的全部。
雨——永无止境、下个不停的雨。
跟着雨声的节拍，敲响魔法符德鲁琴的音色吧。
当库里斯所演奏的音符交织着音之妖精芙铃的歌声遍响四处的时候，
究竟会发生什么事呢？
……来吧、演奏出妖精之歌啊。

说到音乐恋爱游戏，首先想到的就是工画堂的《天使音乐会》和《天使小夜曲》了，而最近工画堂 2004 年重金打造的大作《交响乐之雨》就要在国内上市了，现在就由小弟来给大家详细介绍一下吧！

充满浓浓哀伤故事





在一个“不停下着雨”的小城市，玩家扮演的是一所音乐学校的平凡学生库里斯，为了能顺利毕业，要熟练钢琴技巧并找到一个合唱搭档，故事就是这样开始的！每天早上完成了老师的教授课程，下午就可以在学校里自由走动，除了可以到练习室练习钢琴的弹奏技巧之外，还可以随意四处走动，寻找合唱的搭档人选。每个女主角都有相应的专属歌曲，只要攻略她们的芳心就可以和她们搭档，成功的话毕业演唱会的目标就已经达到一半了！

整个游戏充满淡淡的哀伤，一直不停的雨，一直纠缠着自己的奇怪的梦，不能相见的恋人，迷之音乐妖精，一切的一切都要在游戏中找寻答案。不知道为什么工画堂这次游戏的编剧一改以往的风格，改以悲剧为主线，不知道是不是只有悲剧才能永远让人铭记。如果感情过于脆弱的玩家游戏的时候请准备好纸巾，这个游戏的有些结局实在凄美！整个游戏更可以说是一个大谜团，想弄清所有的谜题至少要 6 次。先打出 3 个 GOOD ENDING 之后再次游戏会出现附加剧情，继续把附加里的两个结局打通，再重新游戏就可以完成最后的大结局了！



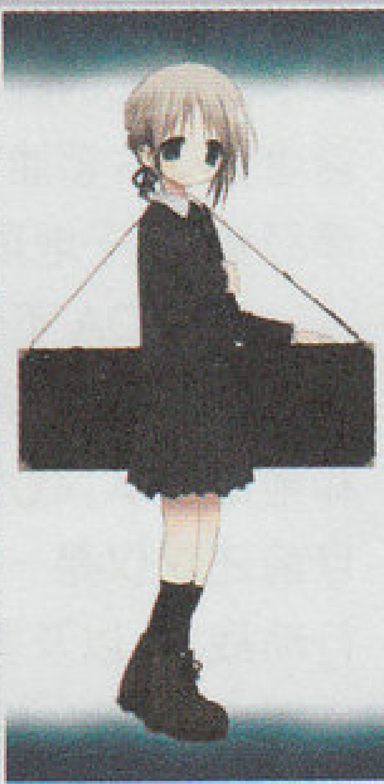
朵鲁坦
（CV：中原麻衣）
库里斯恋人的妹妹，与库里斯一样是音乐学院的学生，为了毕业演唱会而和主角合作。



法珞
（CV：浅野真澄）
音乐学院三年级的学生，库里斯的同学，在音乐方面造诣很高，为了毕业演奏会来找主角合作。



音之妖精芙铃
（CV：笠原弘子）
寄宿在库里斯公寓房间里的音之妖精。身长不到 14cm，除了库里斯之外没有人能看得见或触摸到她。她是个迷之人物，想要知道这个秘密就在游戏中找寻吧。



黎瑟
（CV：折笠富美子）
音乐学院一年级的学生，十分有音乐天赋可是由于某些原因并没有就读于音乐系。个性十分害羞，不善于和人接触。

完美的视觉听觉享受

有工画堂这响响当当的三个字，游戏的画面就不用说了，超级华美细腻已经成为了必然。比起同类型的游戏《天使音乐会》和《天使小夜曲》，《交响乐之雨》更上一层楼。而在人设上更是请漫画家来设计，所以这次的人物都是十分有韵味的。在游戏的声优方面，工画堂更是请了中原麻衣和笠原弘子两位为三个主要角色担任声优，想想中原麻衣那清纯可爱声音（《美鸟日记》中的美鸟）为游戏增色不少。

做为一款音乐游戏，音乐自是必不可少的，而且也丝毫不能马虎。无论是开头的片头动画，还是各首演奏歌曲都是由名家来作曲演唱的！工画堂邀请到的音乐制作人——冈崎律子，曾担任多部脍炙人口的卡通音乐制作者。她不仅担任作词作曲，甚至还担任演唱。由其演唱的片尾曲更会随着不同的女主角而改变。

对于喜欢《天使音乐会》、《天使小夜曲》这类音乐恋爱游戏的玩家，《交响乐之雨》一定是你不能错过的一款游戏。这个游戏在今年日本和台湾上市的时候大获成功，眼下就要在国内上市了，不知道豪华版赠不赠芙铃手办呀！现在这个正在新浪的光谱论坛上进行投票，如超过 1500 个的话就会有芙铃的手办了，赶快去投票吧！■（文 / 寒冰炎）



B

■名称 Act of War:Direct Action ■制作 Eugen Systems ■上市 2005年第一季度
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版





近年来，恐怖份子在全球到处滋事，不断引发惨无人道的恐怖活动，他们已经成为全球的头号公敌。而他们成为全球打击对象不仅仅只是表现在现实中，不少游戏厂商也纷纷拿他们作为游戏里的敌人，例如法国开发商Eugen Systems在其开发的即时战略《战争行为：直接行动》(Act of War:Direct Action，后文简称AoWDA)中将恐怖活动在全球进行预演，让人们提前防范这场可能发生的悲剧。

以科幻惊悚小说为蓝图

现代战争的题材一直受到游戏厂商的冷落，其根本原因在于厂商无法得到真实的武器数据，因为这些数据一直是国家军事机密，更重要的是这几十年来没发生过大规模的战争，游戏剧本无法得到保障，以前出现的现代战争游戏大都是根据军事作家的小说改编而成，例如Tom Clancy、Larry Bond等人的军事小说。在剧本选择方面，Eugen Systems并没有与各军事作家联系，而是找来科幻惊悚作家Dale Brown，让他来为游戏编写一部科幻惊悚的剧本。在游戏中，恐怖份子的活动日益猖狂，玩家将操纵一支名为“直接行动组”的特种部队，在全球与恐怖份子展开激战。游戏预计有15个任务，都发生在各国的重要首府，例如伦敦、东京、开罗、莫斯科和华盛顿等等，在华盛顿的关卡中，恐怖份子甚至攻击了国会大厦……



游戏里的建筑美学

游戏的画面看上去非常吸引人，这得归功于Eugen Systems自行研发的3D引擎，此引擎突出了游戏的光影系统，即时演算的光照给人一个非常真实的感觉，随着时间的流逝，建筑的影子会随着太阳的移动而变化。游戏还使用了遮蔽技术、贴图压缩技术，创造了一个拥有500万个多边形的游戏世界。在华盛顿的游戏演示影片中，玩家可以看到钜细靡遗的高楼大厦，精致地重现美国首都的街道场景。看到如此真实的场景，大家不要过于惊讶，因为Eugen Systems是由一位系统工程师Cedric Le Dressay和他的建筑师兄弟Alexis成立的，他们将之前的职业经验带到了游戏的开发中。游戏中的所有建筑物都能破坏，你可以真正看到战火摧残过的痕迹，玩家甚至能派兵驻防大楼，或是在屋顶上建立据点让你拥有更好的视野。部队进入建筑物时会从窗口对周边的敌人射击，并且得到额外的防护。

独特的资源战争

为了突出游戏的与众不同，Eugen Systems的设计师们费尽了心思，提出了“人力资源”(Human Resource)的概念。玩家可通过捕获战俘增加金钱收入，这些战俘包括受伤的敌人和被击落的飞行员，抓住一个战俘几乎能够获得与一辆运油车同等价值的金钱，收容有超过10个囚犯的监狱会产生出比油矿还要多的金钱，而且是用不完的资源。另一方面，玩家也要阻止对方捕获己方的士兵，因为他们也是资源的一部分。审问战俘会开启那些被迷雾围绕起来的地区，这对于进行攻击是非常重要的信息，只有适当处理这些人力资源才能换来战场上的胜利。除了人力资源外，游戏中还有其他资源，石油和银行，前者需要占领油井，而后者需要占领银行的建筑，它们会不断给你提供军事经费，由于地理位置的关系，只有特定的地方才会出现油井和银行。

AoWDA不仅会出现大量的现代武器，一些未来的武器也正在构思当中，这些武器都反映了近未来战场上很有可能出现的武器装备，空中和地面部队，战术和战略都反映了这种基于现实的猜测。有一些武器在目前还仅仅是一个概念和原型，例如一些采用了光学迷彩技术的秘密行动战车，以及类似詹姆斯·邦德隐形车的预防侦测设备等。另外，游戏还拥有支持8人联线的多人模式，并提供了强大的关卡编辑器供玩家自己编造更有趣的任务。■



智冠电子2005年最新力作《盗帅楚留香》即将面世。《盗帅楚留香》是融合了古龙先生数部原著并加以改编而成，由于其取材内容庞大，不论情节还是游戏本质都是国产单机角色扮演游戏质的突破。在各个方面上都有着游戏史上的“第一次”！在其推出之前就让我们来了解一下，究竟这N个“第一次”有着什么样的魅力？



独特的武器打造系统

武器打造可以提升武器的等级，随着武器等级的提升，人物的基本属性（包括武力、命中率、必杀率、反击率）会有所增加，攻击可能会附带特殊状态效果。打造到一定次数时，武器图形就会发生变化。

武器锻造材料都具有不同的功体属性值，打造时使用不同的材料就会提升武器不同的功体属性值，武器的不同功体属性值的多少会对不同的基本属性值产生影响；当武器的功体属性值达到某种关系时则会附带某种特殊状态效果。当某人物的武器打造了一定次数以后，即武器提升到一定等级之后，该人物就会学会新的奥义，武器等级越高，所学会的奥义级别越高。学会新奥义所需要的武器级别根据人物有所不同。

第一次演绎少年楚留香

据了解，无论是哪一款作品，均未曾有过楚留香少年时代经历以及他师承何处等任何介绍。而本次《盗帅楚留香》则根据原著多番研究，按照古龙先生所留伏笔演绎出了少年盗帅的经历，甚至包括师承、同门等故事。这个“第一次”，让人忍不住伸出大拇指：“赞！”

第一次拥有帮派系统的单机RPG

现下网游当道，帮派系统早就在其中炒到烂得不能再烂了。而初听到《盗帅楚留香》由架设服务器通过网络连接众玩家，不仅可以实时聊天，共同游戏，更夸张的是它居然建立了相应的帮派系统！这真是单机游戏吗？但不仅如此，《盗帅楚留香》聊天方式更是突破了网游“大型图形化聊天室”的局限，使用的聊天方式竟是游戏内置的ICQ形式的即时聊天软件系统！这样强大的聊天设置在网游中也不多见。果真如此的话，《盗帅楚留香》将是全球第一次单机角色扮演类游戏拥有线上帮派系统的游戏！





第一次拥有单机RPG的超自由养成类设定

在网游中所扮演的角色拥有养成类设定已经是网游的标志之一，单机游戏虽前有“大菠萝”等经典，但是并没有《盗帅楚留香》这种完全自由化的养成类设定。游戏中的设定分为六大功体属性，玩家可自定角色的属性，还可以改变角色特点。玩家可以是着重攻击的战士型，亦可以是着重防御、体力的防守血牛型；再加上游戏中的强大武器锻造系统可以根据锻造升级时使用的不同原料来调配武器的特性趋向，这都使得整个游戏的自由度相当的高，足可以媲美现下流行的各种国外游戏大作。

每个人物都有一种擅长的功体，它表征人物天生的根骨状况，隐含的决定了人物未来的发展方向。功体包括烈、旋、震、凝、天、魔六种。各功体之间包含克制关系，通过四种人物属性体现：无效、弱点、吸收、减半。每次人物等级提升，会奖励一定的功体点数，这些功体点数可由玩家任意分配给六种功体。

第一次拥有无限剧情分支的单机RPG

说到单机游戏，最吸引人的地方就是其出色的剧情了吧？据《盗帅楚留香》的工作人员透露，由于《盗帅楚留香》拥有台湾真善美出版社旗下22位武侠名家的百部著作版权，使得《盗帅楚留香》拥有着无限的故事背景，其中出场的重要角色数以百计！所以游戏中自然衍生出一种全新的系统设定，即“武林纪事系统“。该系统可通过网络实时下载无限故事情节，玩家畅游《盗帅楚留香》的世界时，将有机会经历无数武林大事，真正成就你的江湖传说。武林再不只是我们的想象，而是真实的呈现在你的眼中，给你身临其境的感觉！笔者真心的希望游戏中真的可以展现出如此磅礴壮丽的感觉，满足如笔者这样的铁杆武侠游戏迷，让我们为我们国产游戏而自豪！

第一次承诺无限延伸的单机RPG



说到游戏续作部分，估计九成单机迷都会有一种深深无力地感觉。很多经典单机RPG游戏都曾声称将推出续作，可往往一等几年没有音讯，甚或直接跳票再也不提此事，让多少单机玩家翘首苦候！而智冠《盗帅楚留香》的工作人员则再三表示，只要玩家喜欢这款游戏，智冠将不遗余力地推出后续故事剧情，将此系列无限扩充，最大限度地满足玩家需求，而且只需要连上网络，游戏就可以自动下载更新后续补丁。以往游戏厂商都是在游戏获得极大成功的情况下试探性宣布将制作续作，而智冠竟然在游戏面世前明知单机游戏市场低迷不振、盗版猖獗等问题仍旧夸下如此海口，真是信心十足！这种肯为满足玩家需求而逆市操作的精神，体现了顶级游戏厂商的气魄。

写到这里，大家是不是对《盗帅楚留香》非常期待了呢？这款游戏将在2005年1月28日推出，详情请关注官方网站（http://www.wuxiaonline.com）。■

■名称 天外	■制作 雷爵资讯	■内测 2005年1月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 第九城市	■版本 中文版

B+



文/金色彗星

忙碌碌5个月，《天外》的玩家们经过了N次的停机维护、N次的更新，已经习惯了接连不断的惊喜。现在新的惊喜再次闪亮登场——家族也可以升级了。天外的家族功能总共分为五级，篇幅所限，本文仅介绍其中的一到三级，有想知道下文的玩家就请多多关注官网的报道啦。

升级条件

当家族人员达到基本要求，并累积了相当家族威望的时候，就可以升级家族。家族升级之后不但可以容纳更多成员，还会增加更有用的新功能。要注意的是，天外的家族在升级时会消耗家族威望值。不仅如此，如果想把家族升级到二级以上，还得缴交一定数量的资源用来扩建家族房间。当然，家族房间是家族成员共同享用的，所以升级所需的资源可以由所有家族成员承担。为了奖励这些为家族建设做出贡献的成员，凡是提交原料给家族管家的，都可以获得一定的家族贡献度。

就目前得到的消息来看，家族从一级升为二级需要家族成员在25人以上，升级所消耗的家族威望值是2000点。例如，原本的一级家族威望值是2500点，升级到二级后会被扣为500点，要缴的钱是10万块。所幸一级到二级家族是免交资源的，二级到三级就要准备多多材料和多多钱了。当家族成员达到35人以上，并且有4000点家族威望可以挥霍的时候，可以准备再次升级家族等级，当然还有20万天外币以及不知道多少组白金石、虎皮、檀木、丹沙、羽绒。



支出和回报

当家族拥有了自己的房间，就会有一位家族管家在房间里帮助家族打点一切。其它的比如小护士、家族保管员等，都需要家族老大花费一定的家族威望值来雇用。NPC可都是削钱高手，不过既然请人服务，自然需要付出一定费用嘛。可怜了我们这些家族的小字辈，使用这些服务也是要耗费家族贡献度的。

每一级家族的成员上限都是有限制的，一级家族可以有30人，二级家族40人，三级家族为50人，渐渐显出大家族的气势了。如此庞大的家族仅靠老大是无法管理的，所以每一等级的家族也可以任命一定数量的小头目，至于起个什么样的帅气或可爱的头衔，得由老大拍板。家族中每增加10个人就可以增加一个小头目，十中选一，怎么说也算得上是个小人精吧。

光支出没回报可不行，家族升级后会有什么优待呢？一级家族可以使用的功能包括：家族频道、族员上线通知。升级到二级，就可以有专署的家族房间，可以雇佣管家、小护士，并且有家族成员通用的公布栏、以及家族保管员，渐渐有点村庄的雏形了。不过这些都不如三级家族功能来得实用，三级家族可以使一小时战斗金钱加倍、遇敌机率降低，并且家族工房也可以开启哦。接着是四级、五级家族，还有更多令人兴奋的新功能哦。

接下来让我详细介绍一下这些家族功能给各位听听吧。



家族房间管家

完成升级程序后，家族房间中会出现一位管家特别为玩家服务。身为管家的他提供多种不同的功能，包括查询目前房间状况、允许大头目设置其它家族服务、允许大头目开放家族服务。也就是说，身为家族老大的大头目要开服务还得向管家请批。此外，若家族要升级到第二级以上，需要负担改建房间所需的原料，家族成员可以将所需原料缴交给管家。这时候的管家就是个收帐的，他记着家族成员交多少、可以增加多少贡献值。

家族小护士

累积了足够的家族威望值，大头目可以跟管家申请设置小护士，一位漂亮的MM。小护士会站在房间中为家族成员医疗，家族成员只要花费自己的贡献度，就可以补满包括玩家自己、召唤的英雄与点匠录中所有英雄的HP、MP与疲劳值。

家族留言板

大头目花费家族威望设置后，可以让家族成员在上留言。所有成员都可以在上面留言，不过只有大头目、小头目可以删除其它人的发言，一般成员只能删除自己的留言。

家族保管员

家族保管员主要是让玩家存放道具物品，保管箱容量与玩家银行仓库相同，不用再抱怨仓库太小东西放不下了。大头目花费家族威望设置后，玩家与家族保管员交谈就可以打开自己的保管箱存取物品道具。

遇敌率降低

这可是逛街一族的最爱，一个小时下来，打断路途雅兴的战斗减少一半，欣赏风景时间大增，好不快哉。大头目花费家族威望设置后，家族成员可以消耗自己的贡献度换取一小时内遇敌机率降低一半的功能。

一小时练功金钱增加

这是大头目专有的功能，只要耗费相当的家族威望值，就可以让整个家族的成员一小时之内战斗掉落的金钱值加倍。身为大头目当然要为做小弟的办实事，不然谁跟着干呀。不过这功能一天只能开一次，大头目得注意开放的时间，让大多数家族成员都可以享受到好处。

家族工房

设置了家族工房后，家族成员不需要再去商店跟别人挤来挤去制作产物了，在家族工房中制作产物，既悠闲又轻松，也有一定机率制作出有前缀的装备。据说工房未来还会陆续开放其它的制作功能，看来得好好利用啊。■





一切源于生存



“一切源于生存。”这句名言在风琴大陆上流传了很久，出处无从知晓。只知道在祝福的仪式上每一名修曼都会郑重的念叨着。

随着时间巨轮的转动，修曼在大陆上的人数和力量已大大优于怪物。在发动了一次总攻后，大多数强大的怪物都被消灭了，只有少许游弋在大陆边缘地区，修曼的生活水平大幅提高。但问题接踵而来，人数的暴涨使得大陆资源枯竭，生活空间减少。为了解决这个问题，修曼族再一次公议——向未知的领域进军。

获得祝福的同时，修曼被遗迹带入了二个未知的结界。在那里有比风琴大陆更强大的怪物，出于好奇，一些修曼出外探索，发现未知的领域竟然旷无边际。

现在修曼又一次面临生存的考验，向未知要生存。一批批勇士登上了神秘的雷利安界和伊提纽界，在那里建立新的村庄生活，修曼们空前团结同新的怪物不断斗争着。

你就出生在这片大陆上，生活在这个年代里。如何演绎你的人生，是伟大的民族英雄还是智慧卓越的冒险家？还有很多未知领域在等待着你，你需要为了生存而生存！



三转怪物



除了和其它地图相同设置的一定级别的练级怪物外，三转地图还将推出BOSS级怪物的概念。为喜欢挑战自我的玩家提供更大的发挥空间。

巴哈母特：原本生活在海洋中的巨大怪兽，由于相貌极其丑陋而使人不寒而栗，在其出没的场所经常有人因惊恐过度而丧生。

菲拉拉尔：原本住在英灵神殿，在诸神的黄昏中唤醒众英雄的冥界公鸡。高傲的个性使它仇视神以外的一切生物。

象齿狮：口中长着象牙的狮形怪兽，拥有强大的攻击性，经常以路人为食。

梦魇魔兽：诞生于人们噩梦中的怪兽，曾经是暗黑骑士忠实的坐骑。在战斗中与主人分散后，四处寻找主人的踪迹。

蚁后桑卡：拥有超强能力的蚁后，由于长期处于战备状态使它变得非常神经质，一旦触怒它将给自己带来灭顶之灾。

圣兽卡修：以圣兽自居的它相当傲慢，倚仗天赋的神力在大陆上横行，蔑视一切大陆上低等的生物，包括人类。

三转地图



与之前的地图风格迥异，三转地图伊欧利斯（风之国度）和凯奥斯圣域（火之地狱）不但涵盖了更多的地貌（山地、丛林、荒漠），更是添加了前所未有的流水效果（河流、瀑布）。繁华的村庄、宽敞的大街、阴森的城堡、细腻的流水，平静中隐约露出肃杀之气。河边暴晒在阳光下的森森白骨预示着周围不易察觉的凶险，野外孤零零转动的风车在向人们诉说着曾经的激烈战斗。

水作为生命之源在游戏中的出现可以说是一个质的突破，整个世界被赋予了更多的动感和活力。逼真的流水效果会让你在探索这未知世界的同时，视觉更享受，心情更舒畅。



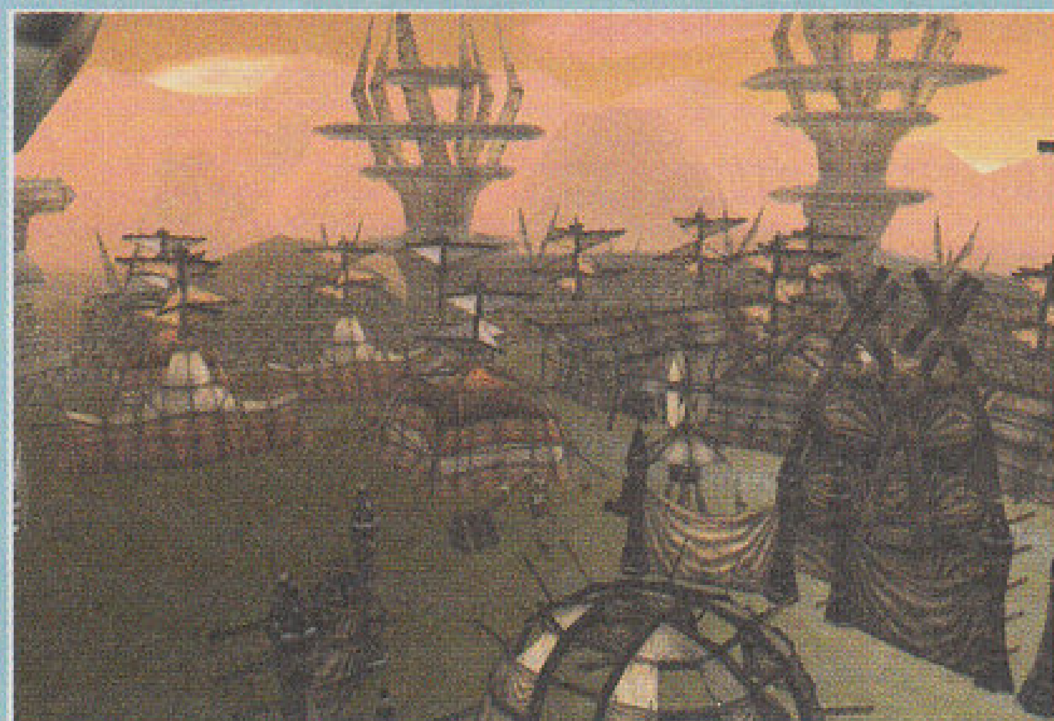


所罗门的宝藏



与三转地图同时登场的还有炫目华丽的三转武器装备与魔法技能，三转装备承续了《开天》装备一贯华丽的风格，并加入了神秘的面具，为游戏增添了更强的个性化色彩。公用武器的推出，更是令游戏中的挑战性和竞争性得到加强。

在神魔的结界之间还存在这一块大陆，名为“所罗门的宝藏”，口耳相传的诱人财宝一直以来吸引着人们争先恐后地寻找这片大陆。传说中这片大陆上有着凶猛的上古巨兽、特殊的神魔和各种极品装备，而最吸引人的，还是这块大陆的名字……■







■名称 神之领域：雪祭恋舞	■制作 Nexon	■内测 2004年12月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 上海兆鸿	■版本 中文版

B+



文/D.R

恶魔之新娘的激情依然在鼓舞着无数勇者，燃烧着的血液永远不会停止沸腾。只是，在这样的一个充满梦幻的世界里，一缕温暖已悄然降临这片大陆，静静地在这个飘雪的美丽季节里呵护着每一个玩家悸动的心——雪祭恋舞，这个大家熟悉又期盼的名字终于姗姗来到了我们的面前，虽然此刻依然是那么神秘，却已经显露出她令人无法抗拒的魅力。



邂逅浪漫

在雪祭恋舞里，首先吸引人眼光的自然是那优美浪漫而又充满银色动感和优美音符的雪祭之城——莱贝雅。在那里，在罗塔尔树的顶端，绚烂的花火时刻准备着为你和你所期望的“他她”而闪耀；在那只有你们两人的世界里，在这充满奇迹的时空中，你们将被时刻祝福。许下最美的愿望吧，相信它一定会变为现实。

你可以亲手制作一个充满着自己特色的棒棒糖，不要怕太过于孩子气哦，那样的甜蜜其实才是最动人的呢。你还能穿上圣诞老人的衣服，这次圣诞老人不止准备了男装哦，为MM们度身定做圣诞衣已经等着各位来挑选了。这样的时刻怎么可以少了音乐呢？觉得音乐太普通？没关系，现在是你充分发挥自己才华的时刻了。谱写下专属于你自己的心之乐章吧，没什么是不可能的，最动人的旋律一定是你亲自创作出来的。

自小出生在南方的玩家可能很少有机会真正亲近那厚厚的白雪吧，没关系，现在你有机会疯玩了，打雪仗、堆雪人，这些原本遥不可及的乐趣正等着你加入呢。还有不仅好用而且漂亮的滑雪套装，只要你收集到御寒帽、御寒眼镜、彩色围巾、御寒手套、御寒衣、御寒鞋、滑雪杆、滑雪橇板，那么，可爱而又保暖的滑雪装将使你成为今冬最靓丽的一道风景哦。

突破界限

转职是这次新版内容中的重中之重，更为强大的职业——骑士与吟游诗人已经呼之欲出，所需要的，只是你最后一步的努力而已。

战士，充满着力量的职业，几乎有着和王国一样悠久的历史；骑士，将成为这些勇者们的未来。骑士拥有强大的攻击力，是近距离攻击与防御最强的角色，他们还可以使用影响精神力的魔法，如战斗指挥、喊声等。骑士也是唯一拥有宠物骑乘的能力，想象一下，骑着自己最信任的幻兽，带领着队伍踏平一切艰难险阻，成为一位真正出色的领导者去赢得最后的荣誉，难道这还不能让你心动吗？如果你是一位战士，那么，去证明自己的力量、强悍、勇猛以及无可比拟的领导力，去成为一名真正的骑士吧。

魔法师，这个最神秘却又最吸引人的职业也有了自己新的征程——吟游诗人。魔法师对于魔法力量的渴望是永无止境的，在他们的潜心修行下，吟游诗人作为一个更为强大的施法职业终于出现。吟游诗人不仅精通攻击魔法，而且可以以乐器为武器，兼顾攻击、防御与辅助技能。他们以音乐代替攻击，使人们的状态恢复正常，激励他们，使怪物深深睡去。吟游诗人拥有比魔法师更强、更有效果的魔法——状态系魔法，而且可以无限使用。他们擅长辅助与控制，拥有团体祝福、团体诅咒、魔法无效化、团体精神魔法等强大的技能和魔法，也是唯一能复活宠物的角色。战斗中一旦有了吟游诗人，那就一定会赏心悦目，华丽而强大的魔法经他们吟唱而出后，死亡的旋舞将不可抑制地席卷开来，摧毁一切胆敢可笑地挡在他们面前的愚不可及的存在。



神秘挑战

除了上面这些令人激动的新特色之外，雪祭恋舞还为大家准备了很多诱人的新内容。比如，另一个新开放的村庄、充满神秘气息和诱惑力的魔女之都——加利卡拉。与莱贝雅不同，这是一个魅惑与野性的所在，在里面你可以找到最奔放的活力和最不可思议的刺激。

新的BOSS级怪物也隆重登场了。大家是不是以为海贼岛真的只有五层？七海贱豪真是海贼岛的最强怪物？在全新的雪祭恋舞版本中，你会惊讶地发现原来海贼岛还有第六层，更让人兴奋的是，传说中的强中之强——海贼王肯比欧斯也将隆重登场，这意味着更为艰难的战斗、更大的成就感和更珍贵的宝物。充满着极至危险的新旅途正等着你去发掘，去征服。

任务，这个所有游戏中的永恒话题自然不会在这次更新中被忽略。雪祭恋舞在1.55版的基础上增加了十多种大型任务，这些任务需要更多人的团结配合，讲究战术，讲究策略，才能赢取更丰厚的报酬。任务的形式也是多种多样，甚至有玩家之间的对抗任务哦。种类繁多、解法多样，这些任务考验的不止是你的细心与耐心，更有你的智慧。

新的职业、新的村庄、新的任务，怎么可以没有新的宝物？雪祭恋舞不遗余力地追加了多达一百多种的高级宝物，不管你是什么职业，不管你是什么性别，不管你是喜欢收藏还是实用，都能在新的宝物中找到你所满意的东西。■



一个初冬的傍晚，小轩踏着夜色走进了金酷软件，这里的小伙子们仍在埋头工作。金酷是一家刚刚起步的游戏开发公司，公司的规模并不大，但制作人葛斌斌对游戏近乎疯狂的执著和这个团队的热忱给小轩留下了很深的印象。



文/小轩

坚持2D路线

"游戏是以娱乐为主，如果这种方式能给玩家带来更多的快乐，我们就会按这种方式来组织研发。"

一谈起《魔界》的策划构想，葛斌斌就显得非常兴奋。3D游戏已成主流的今天，他却坚持要走2D的路线，他认为："我们中国人更喜欢2D的唯美画风，而且2D网游的操作简便、直观，对于刚刚接触网游或对电脑操作不太熟练的玩家来说，可以更快地融入到游戏中去，获得更多的乐趣。"

葛斌斌为小轩演示了《魔界》的Demo，这个Demo只有28兆，一个不大的场景，画面效果没有特别令人称道的地方，美术暂时使用的也是第三方资源。但它已经可以连接上远端的服务器，角色的移动、砍杀、魔法、换装等基本内容也已成型。

"我们在外包软件开发项目的过程中积累了良好的开发技能，这是我们的客户端引擎和服务器端引擎的最大保证。现在很多网络游戏的通病是技术不过关，这样画面再好也没用。我们正好相反，先把技术打扎实，再去完善美术等其它环节。"

可移动国战

《魔界》的策划方案仍在不断完善，但基本系统已经确定，其中"可移动国战"的概念让小轩眼前一亮。

策划介绍说，游戏中的玩家可以组成王国，每个王国开始时拥有一座属于自己的要塞，要塞是王国最坚实的军事力量。当展开国战的时候，只要王国达到一定的条件，王国要塞就可以在国战地图上移动，协同王国的军队进行攻击和防御。要塞拥有玩家无法匹敌的力量，只有拥有自己的要塞才能对抗敌人的要塞。因此要塞会成为国战胜负决定性的因素，想称霸全服，王国的要塞必须拥有超强的力量。

同时，王国的要塞还可以用来开疆辟土、建设新城。当服务器开放出荒凉无人的新地图时，要塞便成为王国势力扩展的开路先锋，去开辟新的领地、建立新的城镇甚至是建构新生的小型要塞，进一步扩展王国势力。

道具养成系统

《魔界》有着庞大的技能系统和丰富的职业进阶选择。随着等级提升，玩家可以学习到很多技能。每个玩家的喜好不同，培养出来的角色也会有所不同。当玩家的等级达到进阶职业的要求时，玩家可以再次进行选择和学习。选择正面进阶职业还是反面进阶职业，一切由玩家决定。所有进阶职业还有各自完全不同于其它进阶职业的技能系统，让玩家能够培养出真正符合自己个性的角色。

道具养成系统是《魔界》的另一特色，玩家可以根据自己的喜好，选择自己喜欢的道具，并加以培养。被培养的道具有着人性，会根据主人对它的态度和为它所洒的汗水成长。主人对它越好，为它流的汗越多，这个灵性道具就会成长得越快越健康，最终成为一件人人梦寐以求的神器。更有趣的是，玩家可以为自己的神器命名，其他玩家不能使用相同的名字。



想想看，装备上自己辛苦培养起来的、有着独一无二的名字的神器，是一件多么令人兴奋的事情啊！

内嵌视频聊天

语音、视频聊天只是在少数单机游戏的联线对战中才有应用，出现在网络游戏中倒还是头一遭。葛斌斌打开一个由金酷自主研发的语音、视频聊天软件，介绍说："我们会把这套软件中的语音、视频聊天功能集成到游戏里。你在组队后，只需要点击一个按钮，就可以打开视频聊天窗口，与远方的队友面对面地交谈。别人听不到你们的谈话，其他人的谈话也不会干扰你们。"

这是否会增加服务器的负荷？葛斌斌打消了小轩的这一顾虑，他解释说："视频聊天是以点对点的方式进行的，不会占用服务器的资源。把这一功能嵌入游戏，技术上不难实现。唯一的门槛是要求玩家必须是宽带用户。"

不过，把视频聊天放到网络游戏中真的有意义吗？葛斌斌对此很有信心："视频交流是现在广泛使用的多媒体交流技术，网络游戏具有开放的交互性。我一直希望将二者融合在一起，提供更完美的娱乐交流环境。网游内置音频和视频聊天功能，可以为玩家创造一个更便捷、更生动直观的交流空间；增强网游的互动性。"

最宝贵的财富

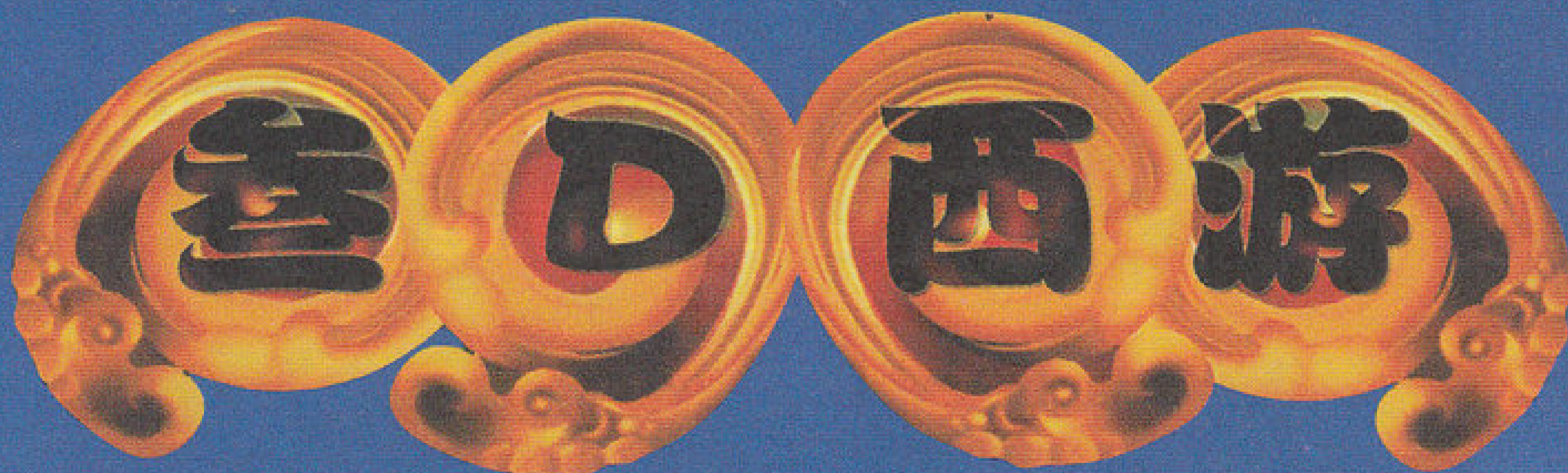


《魔界》现在只是在研发初期，虽然有了一条清晰的思路，但许多环节仍有待实现和完善。葛斌斌介绍说，金酷现在面临的最大困难有二——外部竞争和开发资金："我们作为初创开发团队，薪水、福利各方面都比较低。面对国内大型网游企业和大型外企的竞争，我们显得力不从心，尤其是招聘网游人才的时候。"

但他并不气馁，他认为现在的这支团队是自己最宝贵的财富："我们现有的员工都十分敬业，而且拥有良好的能力和团队精神，不是盲目地追求眼前利益。每个员工都在加劲工作，希望让《魔界》早日同广大玩家见面。"■

■名称 3D 西游 ■制作 标点工作室 ■内测 2004 年 12 月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 唐人互动 ■版本 中文版

B-



在年初很多媒体对于 2004 年网络游戏市场的评论之中，几乎异口同声的认为对于网络游戏尤其是国产网络游戏而言是具有决定意义的一年，现在看来，这个评论是比较恰当的。在离新年还有 40 多天的日子里，又一款国产游戏《3D 西游》诞生了。

游戏取材朴实近人

游戏背景，在很多网络游戏中已经模式化了，《3D 西游》却在用心打造一个属于自己的真实的人文背景。游戏本身取材于中国古典四大名著之一的——《西游记》，这部作品对中国玩家来说，几乎无人不晓，从白话本到小人书，再版的原版书，挂名的影视剧，以及改编的游戏，这种轮番的轰炸几乎让玩家对其中的很多故事都可以倒背如流。

而仅仅依托于传说文化的背景显然对现代人来说有点单调，于是游戏在制作过程之中又特意聘请知名作者创作了一部与游戏息息相关的主题小说——《红线碎碎念》，用现代人的眼光和笔法来重新演绎这个充满浪漫色彩的网络游戏。对于 E 时代的年轻人来说，这个既古典又现代的网络游戏故事，本身就是一种传奇！

人物造型特点突出



网络游戏是一个强调个性、推崇性格的地方，所以《3D 西游》在人物设定上采取了抓大不抓小，轮廓丰满，枝节自由的方式来设计人物的个性，既能够保证游戏角色本身特点的共性又能够满足每个玩家对于自己角色个性的要求。八个角色在设计上还摆脱了传统网络游戏职业划分的局限，玩家不会因为职业的束缚从而造成游戏的不便。各个人物的故事与背景故事巧妙的融合在一起，通过人物来叙述故事，而通过故事又来衬托人物，二者相辅相成，相得益彰。

画面效果巧夺天工

对于 2004 年的网络游戏来说，游戏的图像效果是其中的主旋律，而在《3D 西游》的身上，我们看见这股风潮最完美的体现。

从名字上就可以看出，《3D 西游》是一款全 3D 图像模式的网络游戏，这是今年网络游戏发展的一个趋势，虽然也还有少量 2D 和伪 3D 游戏在市场上流行，但 3D 化的大潮已经形成，这个历史的必然将是大势所趋。在画面的设定上，《3D 西游》没有片面的追求的三角形建模的数量，而是在综合考虑玩家电脑的基本配置之后，采用特殊的图像技术，通过模糊化的处理，取得了使用合理的三角形数量来达到顶级画面的效果。虽然在某些物理特效和光影效果上《3D 西游》还不能达到目前游戏产业的最高水平，但在网络游戏这个领域之中尤其是国产网络游戏领域之中，《3D 西游》的图像效果是非常出色的。



天籁之音绕梁不绝



游戏除了提供游戏本身的快乐之外，还需要给玩家提供一种全方位的享受，让玩家在游戏疲劳之余可以缓解自己紧张的神经。

《3D 西游》为此特意聘请安虎作为游戏的形象大使，并演唱游戏的主题曲。整首主题曲节奏明快，与安虎和《3D 西游》这个游戏的形象结合在一起达到一种完美的和谐。三者有机的融合，让人已经不能感觉出到底谁是谁，或许这就是那两个砸碎的“泥菩萨”吧？

不过在游戏之中，这首主题曲出现的机会倒不是很多，不过没有关系，游戏音乐制作人员为玩家准备了一整套动听的背景音乐，背景音乐与游戏场景和触发故事情节息息相关，通过音乐的穿透力使玩家能够更方便的全身心融入到游戏之中，感受游戏带来的震撼。

关卡设定崭新革命



前面所说的几个特点虽然足够让《3D 西游》在 2004 年的游戏之中名列前茅，但是还不足以保证它能够独占鳌头，不过有了这个特点的出现，那么 2004 年网络游戏市场的排头兵，就非《3D 西游》莫属了。

在游戏设计上，《3D 西游》采取了关卡制的设定，就是说以游戏之中的每一张地图作为一个关卡，玩家必须完成这张地图所有的主线任务之后才能进入下一个关卡——另一张地图。这种设定不仅让人想起了《西游记》的格式——章回体。是的，在游戏进行过程之中，玩家能够体验到的就是这种看小说的感觉，重重的悬念，重重的困难险阻，需要您通过自己的智慧和勇气去感受，如果您能够很快的融入到游戏之中的话，还能感受到孙悟空的无畏，猪八戒的贪婪……

距离《3D 西游》的正式测试大概还有 2 个星期，圣诞老人大概已经在准备它的行装了吧？大场面就来来临，这个时候您准备好了吗？让我们一起来迎接这个大场面吧！■



"QQ堂"VS"泡泡堂"

看着盛大网络的"泡泡堂"以数十万在线的战绩称霸休闲网游的天下，坐拥亿计QQ用户的腾讯岂能袖手旁观？于是，在推出了基于QQ的棋牌类网游之后，他们又快马加鞭，开发出类似《炸弹人》的休闲网游《QQ堂》。大家知道，《炸弹人》是一种"古老"的电子游戏，历史可以追溯到红白机时代。其玩法是在一张地图内，各玩家彼此安放炸弹来消除阻挡道路的障碍物，并达到通过炸弹消灭对手的目的。《QQ堂》与此基本相似，区别之处在于游戏更加"绿色"，被糖果炸弹"炸"到的玩家不会完蛋，而是全身被果酱包围，在限定的时间内，如果有本队的同伴将这层果酱膜打破，便可继续游戏，反之则丧失游戏资格。



道具多多，乐趣多多

《QQ堂》中共设计了男女各4种的人物造型，每种人物的基础能力各不相同，有的可以放置多颗糖果炸弹，有的使用的炸弹威力较大，还有的在移动速度上比较占优势。不过，这些初期的设定会根据游戏中所获得物品而改变，以上能力可通过炸掉障碍物而随机得到，吃的越多效果越明显。

除了这些基础能力设计外，游戏中还附带了很多别有特色的道具，包括变身道具和功能道具。能踢开炸弹的熊猫宝宝、不受障碍物阻挡的小鸟、可以隐身的幽灵、使操作翻转的小魔鬼等等，只要玩家得到这些道具便可变身。而功能道具更是五花八门，比如可以侦测障碍物中隐藏宝物的探测器、可以使对手滑倒的香蕉皮、能戳破包裹自己的果酱膜的叉子等……种类繁多的道具丰富了原本简单的游戏过程，让玩家可以通过更多的手段来获得最终的胜利。



玩法多多，花样多多

除了普通的单人或者多人对战外，《QQ堂》的"集体玩法"还有"抢包子"和"踢足球"两种。所谓"抢包子"，就是在特定的房间内，双方各自有一所放包子的房子，将房子周围的障碍物清楚后，需要去对手的小房子抢夺包子，并搬运到自己的房子里。注意！搬动包子的玩家移动会变慢，这时，被抢了包子的玩家就要想尽办法来阻止带包子运动的玩家（橄榄球？），只有把对手的包子统统运到己方的房子里后，比赛才算结束。而"踢足球"的游戏方式更加刺激，双方来到一处足球场地，这时从四面八方随机蹦出糖果炸弹和足球，碰到炸弹后果就不必说了，玩家必须在躲避威力不同的糖果炸弹的同时，将足球踢入球门。更夸张的是足球也有真又假，要小心千万别踢到假球，不然也得挨炸！

WELCOME TO THE QQTANG

地图多多，服装多多

游戏的地图种类众多，风格各异，沙漠、水上、麻将城、丛林等等，适合最多8个人彼此对战。玩到后期，几乎所有的障碍物都被清除，这时候会有飞空艇抛下各种道具来补充玩家的实力。要小心，别因为贪吃被自己设下的炸弹命中，那可是得不偿失。在游戏中，还会得到数目不等的"QQ堂币"，用此可以购买佩饰、衣帽及背景装饰，给自己的形象重新打扮，然后走出去炫哦~



网游发展到今天，规模越来越宏大，系统越来越复杂，不但不易上手，更需要花上时间和精力才能吃透摸熟。而如《QQ堂》般的休闲网游的最大好处就是既没有大型MMORPG的练级奔波之苦，又能彼此较量，方寸之间，你来我往，好不快乐！■



■名称 Mabinogi	■制作 NEXON	■内测 2004年12月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 世纪天成	■版本 韩文版

A

最是此戏感真情

文/网先队·踏风而来

洛奇》是一款有着典型乡村风格的游戏，3D场景中配以2D的淡彩水墨画效果，起伏的山丘、绿草茵茵的田野、散落在田间的家禽，画面所到之处都能给玩家呈现出一派祥和安宁的气氛。虽然本次韩服测试语言是一大障碍，但是丝毫掩饰不住这个游戏的特色。比如创建人物时每个角色都可以选择年龄，从10岁的小不点到17岁的翩翩少年，他们不只是身高不同，外型样貌上的差别也很明显。此外还有多种发式发色以及脸型表情，五颜六色的衣着，帮助玩家从一开始就可以确立自己独特的角色个性。

不以规矩成方圆

《洛奇》以吟游诗人这种在奇幻作品中经常作为配角出场的角色为游戏主角，带领玩家亲身体验那种琴剑交织的冒险生活。几个陌生的旅伴围坐在一堆篝火边，倾听着彼此的故事，唱着记载传说的诗歌，这便是整个游戏无时无刻都为玩家展现出来的吟游诗人般神秘的生活。当然制作者并没有将吟游诗人这种职业模式化，而是以此为基础，提供给玩家更多的职业取向。当一个人物逐渐成长后，不似以往游戏那样，需要选择某种固有的职业开始一种模式化的生活，相反，《洛奇》没有一个明确的职业名称可以确认身份，只可以从获得的称号以及娴熟于哪方面的技能获知自己较偏向于那种职业类型。这就使玩家不会受到职业这一大的框架的束缚，自由自在地培养角色。

摄食有道滋正气

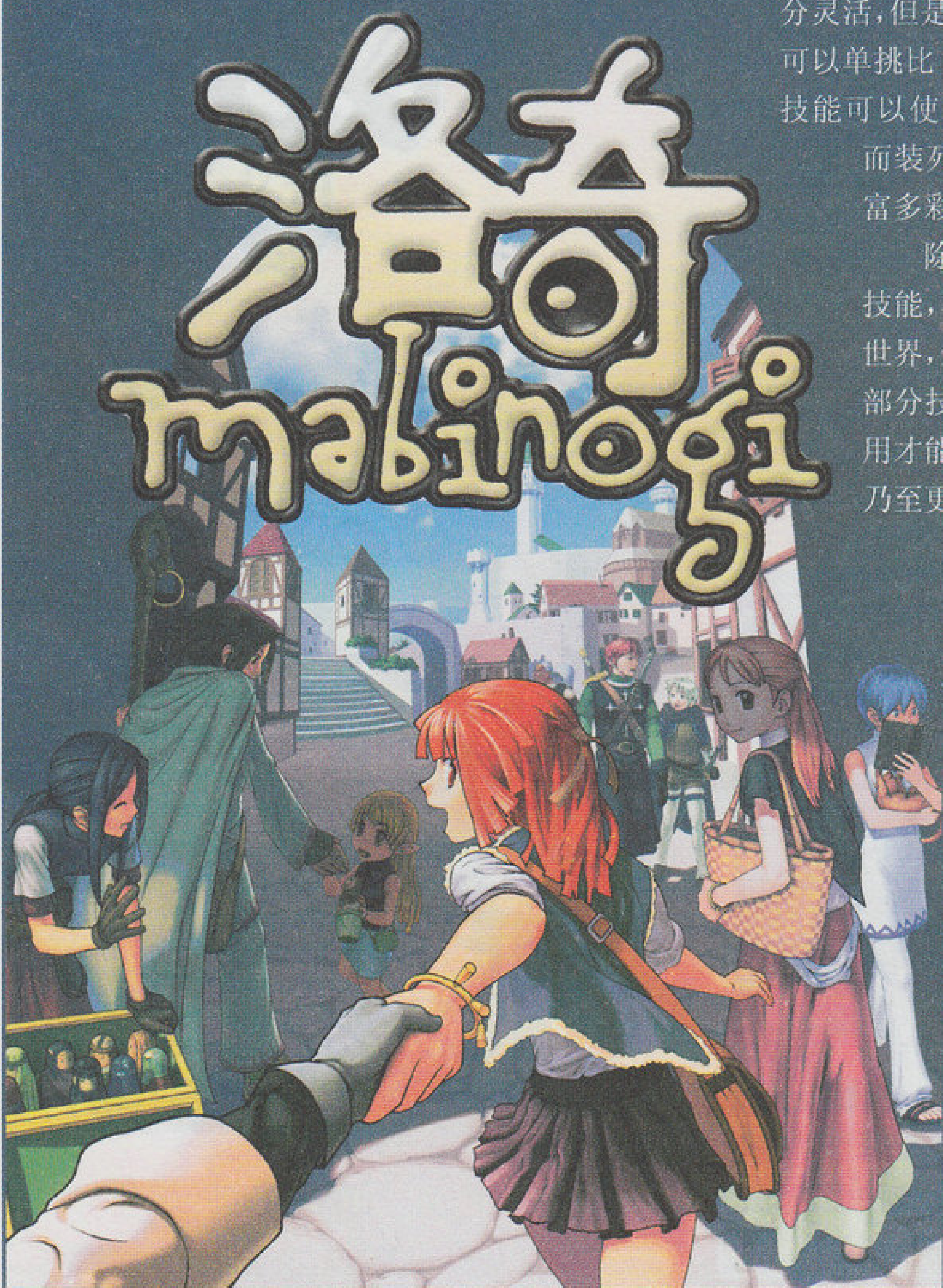
在游戏里所有的技能都是基于人物的体力值，也就是饱食度。人物会因为工作或者战斗而消耗体力，需要进食来维持，如果长期没有摄取营



养，那么人物的体力便会逐渐下降，每次都会下降一小部分，这一小部分的损失不管如何休息都不会回来，只能通过食物来补充。在游戏中，食物的作用是非常大的，不仅在于补充体力，更重要的是可以为人物增加不同的属性，当然这种食物的获得也是比较困难。另外，玩家不要因此暴饮暴食，食物会影响人物的外型，当人物达到18岁后身高便不会增加，但体型却会因为摄取的食物不同而产生变化，贪吃的下场就是成为胖子。人物除了每次升级后属性上升外，年龄增长也会使属性提升，这又取决于先前所吃的食物，这样一来游戏人物不再是一架升级机器，使玩家更充分感受到自己在游戏中作为一个活生生的人而存在的事实。

战技独特显身手

目前很多网游都着重战斗方式的表现，有些游戏加入了动作的成分。在《洛奇》中也有所表现。首先敌人的AI非常高，如果玩家实力很强，怪物会选择逃跑；对付落单的怪物时，同类怪物会过来围攻；野兽的攻击花样繁多，笔者曾因技艺不精，被一只野狼连啃带抓外加飞身踢踹打得毫无还手之力，着实吃了大亏。虽然怪物的攻击十分灵活，但是玩家也有应对的技能，操作得好可以单挑比自己强很多倍的怪物，比如防御技能可以使自己损失最少的血来消灭敌人；而装死、追击等技能，更使打斗变得丰富多彩。



除了战斗技能外，还有很多种生活技能，不要小看这些技能，在《洛奇》的世界，生活技能才是游戏的“主打”。大部分技能需要通过书本学习，并经过使用才能逐级递增，从最低的F级到A级乃至更高的9°0的等级。如果有人担心没有职业限制的技能会使人物成为一个全面型且落于平庸的角色，那你大可放心，技能的获得及使用是需要通过AP点来控制的，除了通过使用次数来提升技能经验值外，还必须消耗一定的AP点才能使技能成长到更高的级别。当然技能也分主次，有休息、篝火等日常必备的技能；还有缝纫、料理以及打造等独当一面的大师技能。

琴弦未动心已醉

除了画面外，游戏中的音乐曲风欢快清新，给人一种蒸蒸日上的感觉，曲调时而悠扬时而低沉，宛如涓涓溪流及无波树海般平静安祥。除了游戏配乐外，玩家也可以在游戏中谱写自己的旋律。在技能中最吸引人的要属作曲演奏了，这是其中的重头戏。试想一下在奇幻作品中那些即能抚琴吟唱又能挥剑施法的乐之旅者们的英姿吧，他们比战士更灵活、比法师更优雅，他们的身上流淌着浪漫的血液，让人们通过优美的音乐获得彼此心灵的交流，在乱世中传唱着英雄的赞歌，在盛世中演奏着欢乐的舞曲。游戏中，玩家可以购买乐器和乐谱，将自己喜爱的歌曲谱写在乐谱上后用乐器演奏出来，只要在自己周围的人都可以听到。当谱曲技能逐渐提升后，可以编写更长的乐谱，使用乐器的种类也会增加。音乐的魅力想必每个人都深有体会，这是我们现实生活中最神奇的魔法。当玩家在无尽的冒险中感到百无聊赖时，一首优美的乐曲足以化解这份奔波之苦，这便是如诗人般的旅者们的魔法，是玩家为自己亦为他人奉献的灵魂独奏。



此次《洛奇》之行只是匆匆一瞥，尚有更富挑战的神秘之地尚未踏及。据说游戏中的地宫皆是乱数产生，通过结界石可以到达很多前所未见的神秘领域。另外游戏中获得的称号有些是独一无二的，一旦拥有，你的名字便会因为这个称号成为一个传说。游戏整体给人清新欢快的感觉，一改以往奇幻冒险类网游中阴暗沉重的游戏风格。整个游戏世界透着一份祥和的气氛，有时候宁愿坐在那里呆呆地看着天上的浮云，或者让自己彻底的包裹在阳光中，那种温暖的感觉会在不知不觉中抚平心中的不安，在其他网游中凸显的那种浮躁之气一扫而空，不知道当更多的人来到这个世界后，会产生什么样的变化，但我祝愿这样一款美好的游戏能使玩家获得更多的快乐。

携子之手，与子偕老

文/网先队·风声边界

已经月余没有玩网游了，其间自然有工作生活的诸多原因，更重要的莫过于渐渐对那些无休止的杀戮感到厌倦。数年如一日废寝忘食的在游戏中打拼，却觉得越来越空虚寂寞。又是一个岁末来临，朋友告诉我，一起来《洛奇》的世界吧，在这里能够重新找回失去的激情。

悠扬乐章源自天籁

《洛奇》的独特魅力并不仅仅体现在画面上，游戏音乐的吸引力才是最强烈的。游戏的背景故事源自北欧吟游诗人所传唱的一首歌曲《爱琳之歌》，因此这里到处充满了独特的旋律，每切换一个场景或接触一个NPC，背景音乐也随之变换，不同的曲风折射出当时的气氛以及NPC各自不同的性格。每首曲子都有其独特的神髓，如《一个古老的传说》节奏欢快明朗，描述了昨天的冒险团，昨天的传说；《旅行者的路》描述了背负着所有悲伤与快乐的流浪者面对新的冒险，那种孤单的心情，恰恰烘托出杜加德的走廊的那种孤寂感；而《女牧师克莉斯特》则描述了敦巴伦教堂中美丽的庭院的优雅环境和更女牧师克莉斯特彬彬有礼的仪态。无怪乎游戏公司也自豪的将游戏音乐比作"天籁之音"，同时这种游戏的音乐还具有成长性，它将由玩家继续谱写。玩家只要到杂货店购买一把竖琴，就能借此弹颂出与背景音乐不同的曲子并能让周围的玩家一同欣赏。作曲技能等级越高，作出的曲子长度就越长；演奏技能等级越高，就越容易完美的弹奏完曲子。更有甚者，玩家间还能组成乐队一起演奏，让音乐更加多变、动听。

战斗不再是主题

游戏的最终目的是倡导一个和平美满的世界，因此战斗也并不是游戏的主题——尽管争斗是永远无法避免的。类似于格斗游戏的战斗方式让我们爱不释手，除了有怪物可以出气外，比较有趣的一点是路旁的路灯、树木、栅栏甚至路牌都能成为攻击的对象，虽然无法破坏掉（众人：废话，破坏公共设施是违法滴），但是时不时还能打出些水果什么的（打路灯出水果，众人狂倒）。



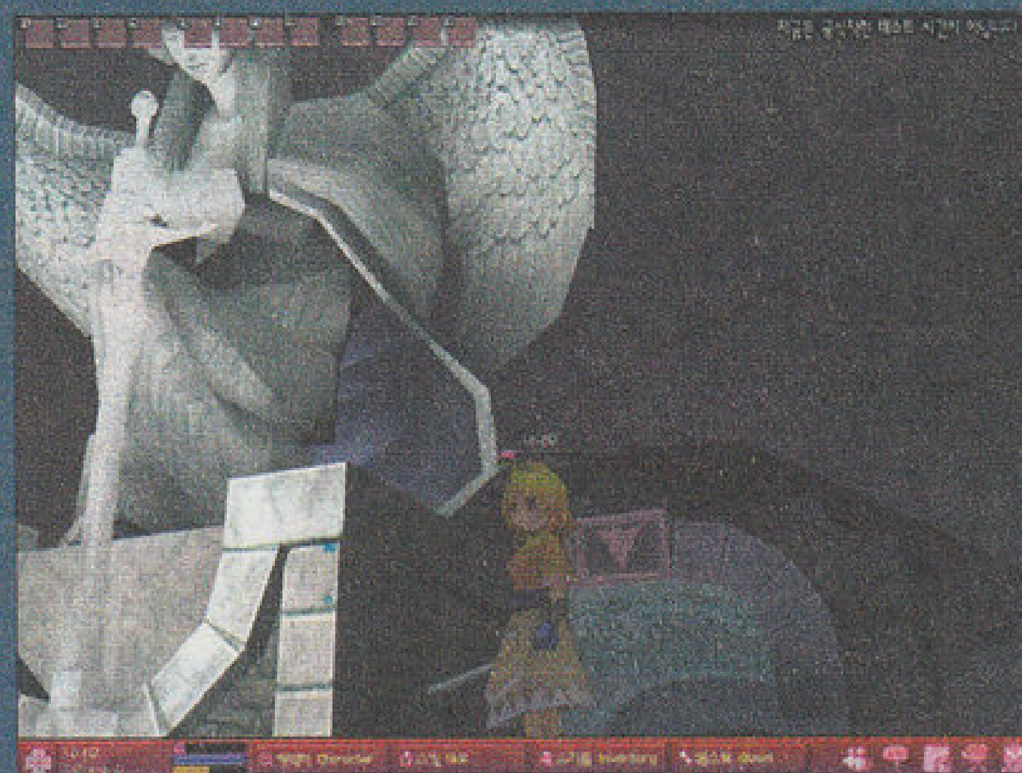


除了打怪之外还有许多其他事情可以做。你可以去摘野果、割麦子、摸鸡蛋、挤牛奶、剪羊毛……懒散时也可以躺在田边欣赏云彩飘摇、夕阳斜照。至于劳动，可没有那么轻松哦。如果要摘野果，你要不停的拍打树木才会掉下果来，但是经常掉来砸到你头上的是树枝。割麦子需要先去铁匠铺买把镰刀再去麦田里进行收割，麦田里有小麦和大麦，收割好麦子后还可以通过风车碾成面粉。收割也有着成功率的概念，同一做农活比较容易成功，另外同一块地方的产量最多为5个。摸鸡蛋的话可是十分有讲究的，第一，公鸡和小鸡是摸不出鸡蛋的；第二，在摸的过程中如果母鸡跑开了，那也摸不出来；第三，一只母鸡一天只产5只蛋。不过运气好的话，还可以摸出金蛋呢。挤牛奶需要空瓶子，在母牛移动之前挤到就行了。剪羊毛需要用到有刃的工具如小刀什么的，和摸鸡蛋比起来剪羊毛要求更高，因为羊会一直的走来走去，停下的时间很短。这些有趣的工作配上强大的任务系统，也无怪乎战斗会被冷落在一旁了。

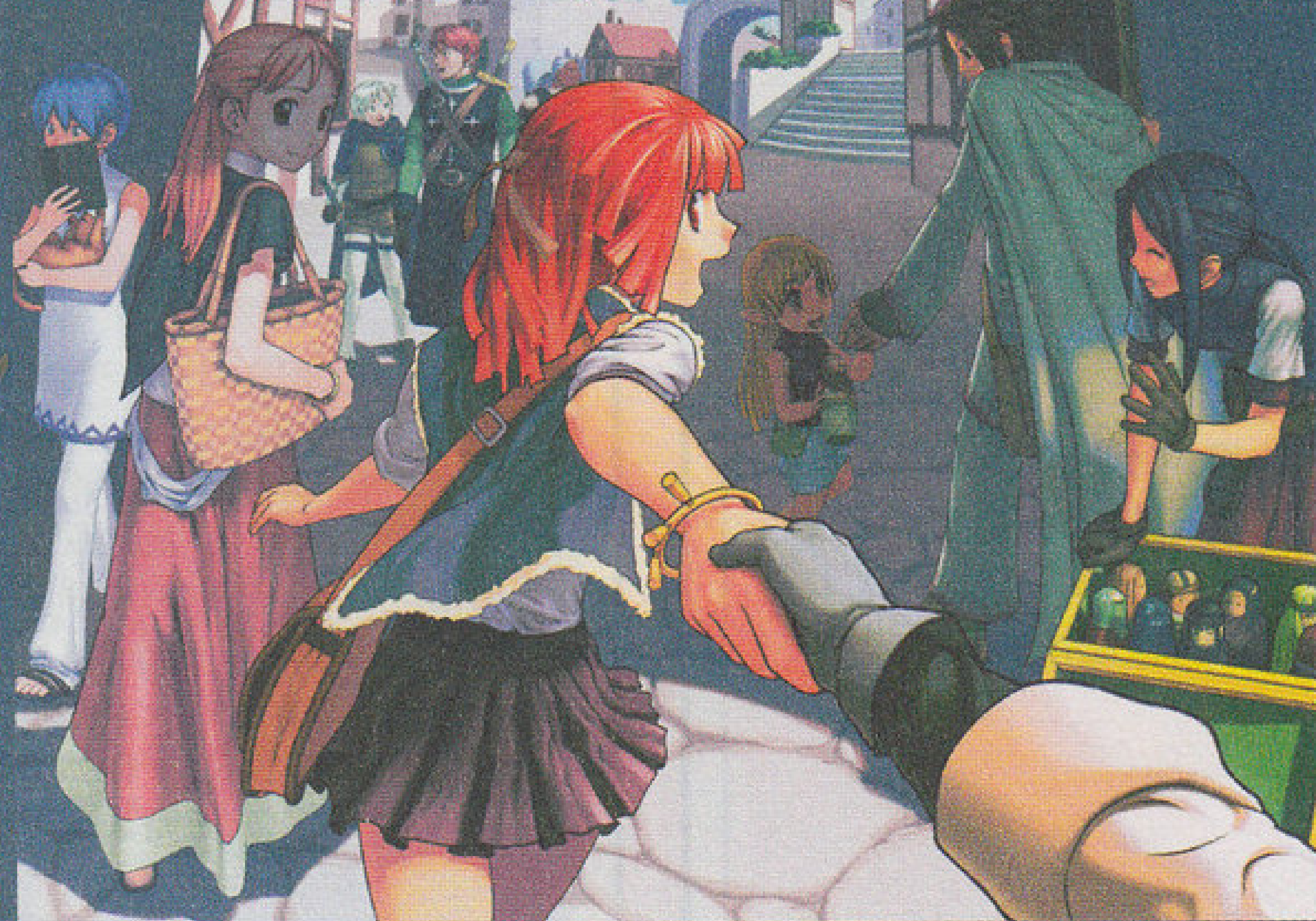
携子之手，与子偕老

赵咏华的一首歌有这么句歌词"我所能想到最浪漫的事，就是和你一起慢慢变老"。一般的网游里是没有年龄的变化的，《洛奇》则不同。从创建人物的时候就可以选择自己的年龄，年龄的大小影响人物的身高，体型以及自身的属性。同时年龄是会随着时间的流逝而慢慢增长，并且伴随着年岁渐长，人物的身高体型都会起变化，属性也会随之增加。这些新奇的设定不能不令我们赞叹，试想一下，在游戏中也能跟爱人一起相扶到老，该是多么浪漫的事啊。

游戏中的组队系统十分体贴，不仅可以设定队伍密码，还可以根据战斗方式和经验分配进行设定，不会让任何人因为组队而吃亏。另外当别人列入自己的好友名单后，只要对方在线，不管在任何服务器都可以获知，方便了彼此的交流。当玩家已经对这款游戏产生无法割舍的感情后，可以买田制地，给自己建造一所舒适的房舍。在自己的屋内随意布置一番，好似一个《模拟人生》的浓缩版。邀三五好友至家前空地上，施一篝火技能众人围坐之，谈谈冒险的经历，演奏一段自己谱写的歌曲，纵声欢歌，繁星衬着明月，轻风伴着虫鸣，这该是多么美丽且惬意的欢聚啊！我对网络那头的MM发出一条留言：我愿携子之手，与子偕老！■







游戏中英文名称 评分

游戏截图
游戏发售时间
游戏盒面
游戏资料
游戏综述
编辑点评·评分
官方网站

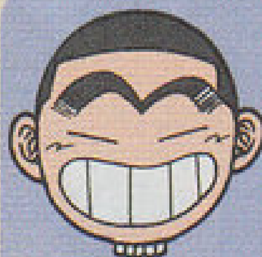
NBA Live 2005 26





类型：SP
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-700/128MB
ASUS A9250/TD 32MB
出品：EA Sports
发行：Electronic Arts

年度例行推出的系列新作。本作画面在引擎上的改进并不突出，新引入的“全明星周末”使作品在游戏性方面有了巨大的突破。



狗子 本作相比去年的前作，继续在球员动作的拟真和游戏模式的丰富上大幅进步。本作中，你能发现前作中堪称无敌的“跳步上篮”会明显受球员们身体强壮度的影响，加上所有球员都能做出左手上篮动作，游戏的拟真度进一步提高。本作中还加入了球员背对防守队员所作出的多种假动作，并弱化了前作中过于强大的盖帽。此外，本作新加入的精彩纷呈的扣篮大赛和三分球大赛绝对值得一试！ **9**



月月 本作在游戏系统方面下了相当大的工夫，而在画面方面却并没有太大的提升，EA SPORTS 终于不再追求那些华而不实的东西了。本作球员的动作更为细腻真实，而电脑对手 AI 的提升，则迫使你运用更灵活的战术，强调全队的整体配合，例如挡拆或空中接力变成了常用的得分手段。新引入的“全明星周末”模式是作品的亮点，尤其是“扣篮大赛”模拟的动作系统，NBA 已经可以比拟滑板类作品的华丽了。 **9**



大狗 图像改良了，王朝模式翻新了，全明星周末更是不容错过——这里有新秀对二年级新秀的明星新秀赛、全明星赛，还有别出心裁的灌篮大赛、三分球比赛。比赛中，断球的成功率降低了，而正强行起跳进攻的成功率降低了，可电脑控制的防守队员还是笨拙不堪。偏爱真实模拟的玩家或是热衷灌篮的玩家都可以在这一作中找到乐趣，但如果你只是想轻松一下，还是去玩上一作吧。 **8**

www.nbalive05.com

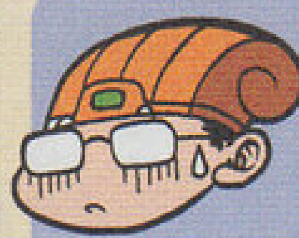
不朽之都：尼罗河之子 Immortal Cities: Children of the Nile 18





类型：SI
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-800/128MB
ASUS A7000/T 32MB
出品：Tilted Mill
发行：Myelin Media

经营模拟经典“古文明建设”系列原班人马的 3D 化作品，本作抛开传统经营系统的抽象框架，更突出人性对社会的推动作用。



东东 因为与“古文明城市建设”系列出自同一票设计师之手，所以这款作品在系统和玩法上和后者非常类似。不过借助 3D 图像，你能更仔细的观察每一位市民的活动，了解他和他的家人的状态，使得城市更加真实。可 3D 图像显然不如 2D 斜 45 度视角那样能比较好的表现城市的辉煌，建筑表面的修饰、色彩和纹理也不如 2D 图像精致，俯瞰城市时，总有种灰头土脸的感觉。 **7**



小马 我曾经非常喜爱《恺撒Ⅲ》，但在这款由“恺撒”和“法老王”系列原制作组成员开发的游戏中，却更多地感到一种陌生甚至茫然。游戏模式没有大的变化，但人机界面变得琐碎和缺乏友善。《地球帝国》的 3D 引擎在给游戏操作添加麻烦的同时，其体现“终极关怀”的视角切换由于图像和细节设计的不足而显得缺乏意义。在强调轻松乐趣的今天，过度趋向复杂和真实，或许不是经营建设模拟类游戏的光明大道。 **6**



月月 3D 界面下的《法老王》起初给人的感觉是一头雾水，《地球帝国》的 3D 引擎在表现建筑物和人物细节方面还是有所欠缺，难以提起建设的兴趣。游戏在系统方面不同于以往“古文明”系列，改进后的经济系统，以及人性化因果关系的引入虽然具有相当大的创新，但却提高了普通玩家上手的门坎，使得该作品更适合于对经营模拟类游戏有相当经验的资深玩家。 **5**

www.immortalcities.com

荣誉勋章：血战太平洋 Medal of Honor Pacific Assault 24





类型：AC
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P4-2.0/512MB
SUS A9550/TD 128MB
出品：EA Games
发行：Electronic Arts

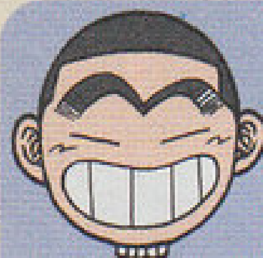
系列的第三部资料篇，游戏以二战太平洋战争为背景，依然以表现真实战场气氛为主旋律，更多体现了丛林战争的残酷性。



月月 也许这是原作的最后一部资料篇，作品延期了许久，最终推出了这样一部超大容量的作品。游戏烘托战场气氛的手法依然可圈可点，尽管改进后的视觉效果与同类型的《使命召唤》相比尚显不足，但在音效制作上却也一般极近真实。游戏将战场移至太平洋战区，诡秘的丛林战，再加上形式多样的战斗方式，使该资料篇别有趣味。联系以往的几部作品，系列已完全可称得上二战兵器大检阅了。 **8**



大狗 画面的细腻效果令人赞叹，前提是你要有一台昂贵的机器。和前作一样，战斗场面教人热血沸腾，战争的残酷和混乱得到充分刻画，近乎完美的音乐、音效更加强了身临其境的感觉。细节的处理上也可以看出开发者的用心，例如濒死状态下画面会变成灰色，耳中会产生回音。最大的问题是 Loading 时间过长，丛林中的跋涉有些单调乏味，偏高的难度也会让人产生挫折感。 **8**



狗子 这个游戏最大的优点就是对战场气氛把握得非常棒，从海滩登陆时漫天的枪林弹雨，到被附近爆炸震晕的效果，让人仿佛回到 50 多年前那场轰轰烈烈的灾难中。本作旨在刻画太平洋战场的许多著名战役，如果你觉得看关于太平洋战场的电影还不够刺激，那一定要试试这个游戏。当然，我认为此类以真实历史事件为背景的游戏，最大的意义在于告诉现在的人，战争无论背负什么理由，都是残酷的！ **8**

www.eagames.com

编辑选择奖 26



极品飞车：地下狂飙Ⅱ

图　　像：★★★★★
音乐音效：★★★★★
操　　控：★★★★★
创　　意：★★★★
拟 真 度：★★★

作为编辑部强势文化的一部分，赛车游戏自然得到了更多人的广泛认同，《极品飞车：地下狂飙Ⅱ》凭借出色的游戏性及可观赏性，一举获得本月“编辑选择奖”。

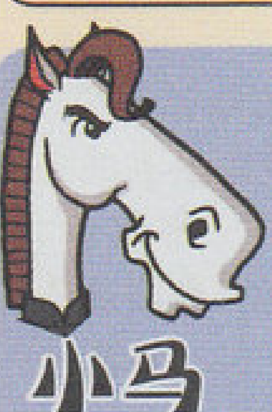
破坏性赛车 Flat Out

21



类型：SP
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-933/256MB
ASUS A9250/TD 32MB
出品：Bugbear Entertainment
发行：Empire Interactive

一款另类的赛车游戏，抛开所有传统赛车对速度控制和驾驶技巧的追求，在这里破坏才是真正的目的，享受原始游戏冲动的乐趣。



小马

一个以碰撞和破坏为卖点的另类赛车游戏，因为强调破坏带来的快感，所以游戏的物理损伤模型及画面都非常不错。游戏独创的跳高、跳远及碰撞比赛模式虽然比较暴力，但仍然不可否认是较好的创意和卖点。从赛车游戏的角度来看，游戏偏向动作类赛车，不过手感倒是非常不错，而且还提供了丰富的车辆改造选项。算是一个另类的好游戏吧！

8



月月

一款少有的极端"毁车"游戏，表现出人们对汽车的另一种偏爱。游戏中最为成功的就要算是细腻的画面、出色的物理引擎和精致的车体结构设计了。在开放式的互动场景中，玩家可以任意驾驶车辆突破障碍，速度并不是你要追求的，把手头这辆车拆得支离破碎才是根本目的。游戏还提供有一些极端的游戏方式，所有这些都是要带给你一种现实中难得的残忍体验。

6



狗子

如果从休闲娱乐来说，这算个不错的小品游戏。加上物理引擎和画面效果还算不错，它算是一个能够给玩家带来轻松快乐的小家伙。不过，游戏中的几种"发泄"模式略显单薄，一旦玩过所有种类后，很难让人提起性子再玩一遍。当然，和朋友聚在一起时这还是个不错的交流感情的平台。

7

www.flatoutgame.com

极品飞车：地下狂飙 II Need for Speed Underground 2

26



类型：SP
版本：英文版 3CD
配置：Intel P3-933/256MB
ASUS A9250/TD 32MB
出品：EA Games
发行：Electronic Arts

"速度与激情"的延续。新作在场景、车辆以及车辆改装细节方面得到了极大的扩充，且在车辆模拟程度上也有了相当大的提高。



狗子

如果说"地下车会"是 NFS 系列向地下赛车文化成功转型的一作，那么"地下车会Ⅱ"就是 EA 欲将 NFS 系列的"地下情节"做的深入人心的作品。本作除了继承前作既有的几种地下赛车模式，更是增加了备受玩家期待的自由开放的漫游全城，寻找随机对手的彪车模式和使用专业赛道进行的地下赛车模式。而本作大量加入的隐藏赛事、隐藏物品搜集使其可重复游戏性大大提高！

9



月月

作为"汽车文化"的现代延伸，EA 的 NFS 系列长期以来可谓出类拔萃，游戏制作者似乎总能在车辆的模拟程度和游戏娱乐性之间找到一个最佳的切入点，眼前的 UG2 便是最好的证明。新作用庞大城市的自由空间取代了封闭的赛道，丰富的车辆改装部件，都给你挑战速度极限的冲动，但游戏的"生涯模式"中，因为不能继承以往记录，所以降低了该模式的耐玩度，并由此对 100%完成度的达成造成了相当的困难。

9



大狗

游戏的主要乐趣来自升级改造系统，赢取奖金、购买配件、组装爱车。车的几乎每一个部件都可以 DIY，车身、刻度盘、轮胎颜色……让你的爱车不仅够劲，而且够炫。城市场景很大，好处是可以充分探索，坏处是街上空空荡荡，开起来有些无聊。AI 也有一些问题，比如和电脑对手离得较近时他们会咬得很紧，以一定优势领先后又发现他们很难追上你。最后还有一个缺点：广告太多。

8

www.eagames.com

吸血鬼：避世之血族 Vampire: The Masquerade Bloodlines

20



类型：RP
版本：英文版 3CD
配置：Intel P3-1.2/384MB
ASUS A9550/TD 128MB
出品：Troika
发行：Activision

堪比 AD&D 系统的"White Wolf"，再加上《半条命Ⅱ》引以为荣的"Source"引擎，让你深入吸血鬼的世界，体验西方暗黑文化。



东东

作为一款 RPG，游戏本身没什么可挑剔的，剧情丰富，画面细腻。可是它确实是一款会让你从生理和心理上都感到恶心的游戏，在昏暗和肮脏的场景行走，让人感到压抑和郁闷。耳边不断响起的各种诡异声音，音效非常逼真，更加强了你听到那些声音后的想要呕吐的感觉。当然，灰色风格是欧美 RPG 的共性，本作只是把这种调调发扬得最为淋漓尽致罢了。

6



游骑兵

一款黑暗风格的开放式动作 RPG，有着出色的设定和丰富的剧情，游戏的氛围也做的很好。虽然号称是第一款使用 Source 图像引擎的 RPG 游戏，但是对 Source 图像引擎的不成熟运用却成为了游戏最大的败笔。如果你不是很追求图像方面的细节而且能够容忍种种小问题的话，这是一款很不错的 RPG。不过由于游戏中有着过多的血腥和恐怖，被 ESRB 评为 M 级，所以并不推荐 17 岁以下的玩家尝试。

7



小马

展现欧美文化中"吸血鬼情结"的 RPG，源自纸上游戏的设定和略显繁复的背景给这款游戏的上手带来了一定的难度，大量的对话选择和半开放性的任务情节，令游戏过程偏于沉闷。借助《半条命Ⅱ》Source 引擎的游戏画面并没有十分出彩的表现，更多的成为市场宣传的一个噱头。即便不考虑游戏的血腥成分，经常要隐匿身份四处对话、充满压抑张力的游戏感觉也注定了这是一款属于小众的游戏。

8

www.vampirebloodlines.com

半条命 II Half Life 2

25



类型：AC
版本：中文版 6CD
配置：Intel P4-2.0/512MB
ASUS A9600XT/TD 128MB
出品：Valve Software
发行：Vivendi

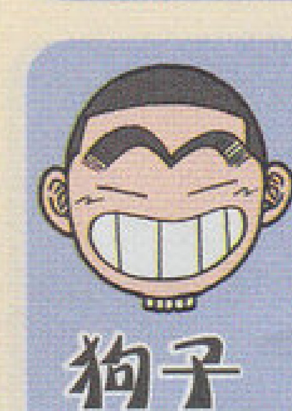
历经波折，《半条命Ⅱ》凭借强大的"Source"引擎依然带来了无限的惊喜，最真实的场景互动表现，最真实的战斗射击模拟。



月月

一再延期的 HL2，经历了从白条到连续泄露的一系列事件，最终呈现在玩家面前时还是让人激动不已。的确游戏带给我们一个革命性的华丽引擎，这其中主要表现在最接近真实的物理动态效果，此外，丰富的细节和脚本设定，都达到了让人惊叹的效果。然而从另一个角度看，游戏本身依然是一款传统 FPS，正如 DOOM3 一样，如果把 HL2 作为一部单纯的引擎或测试程序来看，更贴切些。

8



狗子

请相信我，这 8 分里面有一半分是给 Source 引擎带来的逼真画面效果和细致入微的 AI 脚本的。此外，2 分送给具有较新创意的武器设定，1 分送给游戏中堪称宏伟的 3 脚机器人。那么最后 1 分，就由在游戏剧本策划中，已经被炒得烂得不能再烂的外星人入侵、阴谋家，以及让本游戏绚丽至极的画面更易体现的 ATI 显卡评分吧（经测试，Nvidia 所有 FX 级别的 DX9 显卡均无法以完整效果运行本游戏）。

8



大狗

画面就不多说了，无可挑剔；音乐音效也很出色，直升机的轰鸣、子弹的呼啸、遇敌后音乐的变化。关卡设计同样功底深厚，射击、驾驶、解谜，节奏把握上近乎完美。武器方面，单是重力枪就值得你一玩再玩，与其把它当成一件武器，不如说是一件玩具。缺点是流程被限制得太死，同《孤岛惊魂》的开阔场景和《毁灭战士 3》的诡异气氛相比，特点不够鲜明，而且 Loading 时间太长、太频繁。

9

www.half-life2.com

亚历山大大帝 Alexander 13



类型:ST
版本:英文版2CD
配置:Intel P3-1G/256MB ASUS A9250/TD 64MB
出品:GSC
发行:Ubi Soft

配合同名电影同步上市的游戏作品,再现亚历山大大帝的辉煌业绩。游戏在传统即时策略基础上,表现出更大规模的古代战争。



东东 游戏和电影一样的失败，除了看看壮观的人海战术以外，没有多大的策略性可言，在大部分的关卡里，你只需要带着足够多的大军推进到剧情指定的地方，把那里的人杀光就MISSION COMPLETED了。不过作品对于亚历山大大帝的征战史倒是介绍得非常详细，如果玩剧情模式一步步完成任务，就能从对话里看到不少故事。推荐给喜爱历史的菜鸟级玩家。 **4**



月月 电影改的作品似乎总是少有特色，从游戏片头中截选的年内同名影片片段来看，就闻到了浓浓的商业味道。游戏本身仍然难逃传统的即时策略模式，从资源采集到建设都有更多的"帝国"风格，作战方式原本想要有所突破，计划中强调的大规模作战和阵形运用并没有得到较好的体现，最终沦为了"人海"式的混乱场面。也许该游戏唯一可取的也就是配合电影的互动体验了。 **5**



游骑兵 在Oliver Stone同名影片的光环下，依托于亚历山大大帝的传奇故事背景，一款原本应该成为即时策略佳作的游戏，却因极端缺乏的策略性而走向失败。也许制作者只是为了强调亚历山大大帝横扫千军的气势，而忽略了他作为伟大军事家的战术运用，甚至在一些特定历史事件中，游戏也未能趁机体现本应有的战术思想，你要做的只是指挥军队前进，然后取得胜利。 **4**

www.alexander-thegame.com

职业进化足球Ⅳ Pro Evolution Soccer 4 24



类型:SP
版本:英文版2CD
配置:Intel P3-800/128MB ASUS A9250/TD 64MB
出品:Konami
发行:Konami

欧版WE系列的最新作,延续以往传统,在更新球员及球队资料之后,制作者对游戏操控及游戏模式系统进行了相当大的调整。



大狗 如果把WE8比作讲求渗透的南美球队，PES4则是一支作风硬朗的欧洲球队，比赛节奏更快，射门力度更大，得分区域更多，爽快感倍增，但直塞球和传中球威力的加强令平衡性受到伤害。技术方面，PES4的画面质量和读盘速度比WE8自是大幅提高，更重要的是联机对战功能终得实现；1.0版后，网络延迟的问题也得到解决，可随之而来的是按键延迟…… **9**



月月 我们不能简单地认为PES4是WE8的欧版，也许画面完全相同、系统大同小异……我们很容易理解大多数的日本玩家用最近距离的视角来踢WE8，但在PES4中这样的做法则完全行不通。PES4更为讲究速度和整体配合，更需要玩家的大局观，也许这更适合欧美玩家……但仅仅是这样还不足以证明之前"实况要在欧美出头"的想法，真正给我们信心的是PES4联网的加入，实况比赛从此不受时间和距离的限制。 **6**



狗子 喜爱足球游戏的玩家不要生我的气，在下实在是没有办法喜欢上此类游戏——即使是号称最强的PES和WE系列。当然，在认真玩过PES4后，游戏中对足球赛场气氛的把握十分出色，球员动作贴近真实，射门回放和球员数据都堪称同类游戏中最完善的。不过，PC版的画面始终没有游戏机版(譬如Xbox)更接近"实况"的感觉！ **7**

www.gs.konami-europe.com

席德梅尔的海盗 Sid Meier's Pirates! 24

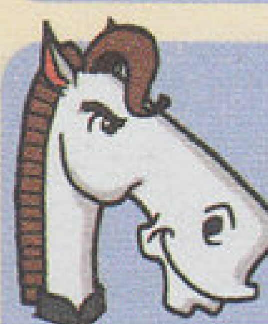


类型:RP/ST
版本:英文版2CD
配置:Intel P3-1G/256MB ASUS A9550/TD 64MB
出品:Firaxis
发行:Atari

席德·梅尔沉淀多年的复刻之作,风格类似光荣"大航海时代"系列,在情节主线的贯穿之中,玩家可以充分体会那个冒险的时代。



东东 18年后，当年的经典大作华丽归来，它最大的亮点是构建了一个模拟的加勒比海互动体系，虽然只是单机游戏，但AI们像真人一样，在AI和玩家之间，AI和AI之间，不断的发生着互动。船只的出现和消失不仅有自身的原因，而且受到其他因素的影响，玩家的一个不经意的举动，就可能影响整个加勒比海形势的发展，堪称"蝴蝶效应"的完美模拟。 **9**



小马 大师经典作品的复刻版，集合了RPG、策略、冒险、甚至是动作类游戏的特点，很多创意到现在仍然非常新颖，新的游戏科技也使这款游戏的图像和音乐质量和原作相比有了质的飞跃。但是仅仅单纯的复刻，没有将原作出色的创意加以深化，也是这款游戏最大的不足。总体来说，这款作品延续了原作的辉煌，也给新生代的玩家们一个体验经典的机会。 **9**



狗子 对于从《大航海时代》一路走来的玩家，这是一个充满期待，同时满足了大家对若干年前游戏的期待。而对于我这样的不识老梅尔的家伙，虽然初次进入游戏时，被游戏较为理想的画面效果、能够任意命名的船只和简单搞笑的单挑所吸引，但很快被千篇一律的战斗模式和老梅尔落伍的陆战弄得兴趣大减。当然，游戏程序制作出色，没有Bug的严谨作风在如今也算难得。如果你想略微体验一下"加勒比海盗"的感觉，可以一试。 **9**

www.atari.com/pirates/pirates/

斩妖除魔：杀出地狱 Painkiller: Battle Out of Hell 23



类型:FPS
版本:英文版2CD
配置:Intel P3-1.5G/384MB ASUS A9250/TD 32MB
出品:People Can Fly
发行:Dreamcatcher

作为一款资料篇，本作延续前作情节，在强化画面效果的同时，对气氛的渲染也被提高到一个新的层次，爽快感则一如既往。



月月 虽然是资料篇，但游戏整体给人的感觉却象是一部续作，从游戏开始专门制作的片头CG，到游戏中改进后支持DX9.0的华丽画面，都是值得称道的。整体来看，该系列作品是在延续以往QUAKE的风格，高速快节奏的战斗，再加上震耳欲聋的摇滚乐，游戏动感十足。唯一让人不能接受的是，比DOOM更夸张、更血腥的暴力渲染，也难怪全世界的超级DOOM FANS们会对该作品极为推崇。 **6**



小马 这款游戏的画面相当出色，贴图和光影十分细腻，并能在主流配置的机器上极为流畅地运行。武器的设定和音效的渲染很好地契合了游戏的故事情节，"杀出地狱"的标题和游戏整体的氛围令人不禁回想起当年的DOOM。然而画面和音效的真实生动映衬出的却是恐怖和变态的屠宰场，除非玩家的智力和心态足够应付，否则快意杀戮之后的回味更多的将是"不爽"。 **8**



狗子 早在《斩妖除魔》推出的时候，我就因为它的游戏时间太短而觉得不够过瘾了，现在终于能够让我继续体验这种自打《英雄萨姆》后就再也没有体会过的快感了！也许游戏中敌人的AI不够高，也许游戏画面稍显血腥，但是在如此精致的画面和劲爆的背景音乐中，手持具备无限创意的武器去斩杀成百上千的笨蛋怪物——哇哈，还有什么比这更爽快的么？！ **9**

www.dreamcatchergames.com

風雲榜

中國游戲 TOP LIST

发烧榜

排名	游戏	公司	趋势
1	天堂Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪	↑
2	仙剑奇侠传Ⅲ外传	大宇 / 寰宇之星	↑
3	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard/ 奥美电子	↓
4	封神榜	西山居 / 金山软件	↑
5	梦幻西游	网易	→
6	剑侠情缘网络版	西山居 / 金山软件	→
7	墨香	腾武数码	↑
8	冒险岛 Online	上海盛大	↑
9	仙境传说 RAGNAROK ONLINE	GRAVITY/ 智冠	↑
10	半条命：反恐精英 Half Life: Counter Strike	Sierra/ 奥美电子	↓
11	传奇世界	上海盛大	
12	传奇 3	Wemade/ 光通通信	
13	三国志Ⅹ	KOEI	
14	大话西游Ⅱ	网易	
15	魔力宝贝	SQUARE ENIX/ 网星	
16	模拟人生Ⅱ	EA/ 美国艺电	
17	轩辕剑Ⅳ外传苍之涛	大宇 / 寰宇之星	
18	NBA LIVE 2005	EA SPORTS/ 美国艺电	
19	极品飞车：地下狂飙Ⅱ	EA/ 美国艺电	
20	职业进化足球Ⅳ	KONAMI	

期待榜

排名	游戏	发售时间	趋势
1	魔兽世界 World of Warcraft	未知	→
2	半条命Ⅱ Half-Life 2	2004 年 11 月	→
3	墨香	2004 年 12 月	↑
4	航海世纪 VOYAGE CENTURY	2004 年 12 月	↑
5	新绝代双骄 Online	2004 年 12 月	↑
6	三国群英传Ⅴ	2005 年第一季度	↑
7	大航海时代 Online	未定	↑
8	铁血三国志	2005 年第一季度	↑
9	波斯王子：武者之心	2004 年 11 月（国内未定）	↑
10	飞飞	2004 年 12 月	↑
11	梦幻之星在线：蓝色脉冲	2004 年 12 月	
12	希望 Online	2004 年 12 月	
13	密传	2004 年 12 月	
14	洛奇	2004 年 12 月	
15	风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌	2004 年年底	
16	星际 Online	2004 年 12 月	
17	霹雳小组Ⅳ	未定	
18	指环王：中土之战	2004 年 12 月	
19	黑客帝国 Online	未定	
20	潜伏者：切尔诺贝利阴影	2005 年 1 月	

榜评



应了那句老话"新年新气象"，中国游戏风云榜今年的格局有所改变。传统的经典榜在众编考虑再三之后，终于安排它放弃了原有的工作岗位，那些迟暮的面孔也将从我们的视线中消失。然而我相信那些响当当的名字将永远深藏在每一位热爱游戏的人们心中，在此让我们向所有曾经的那些经典致敬！鞠躬……

经典榜的位置在本期将由原有"发烧榜"和"期待榜"中的更多二线"新人"取代，用发展的眼光来看，让我们享受更多，希望更多。本月发烧榜上金山的《封神榜》和腾武的《墨香》一举闯入了前十名的行列，看来传统神话和武侠文化的力量还是不容忽视的。此外，盛大的《冒险岛 Online》也进入了前十名，未必只有豪华制作才能受人关注，真正默默无闻的休闲小品才是最贴近群众需要的。

本月期待榜上名次大多呈上升趋势，虽然还没有谁能撼动前两位老大的地位，但从出现的新面孔看，一个个也是后生可畏啊。《新绝代双骄 Online》、《大航海时代 Online》和《三国群英传Ⅴ》都可谓是靠着前作的名气吸引到了更多玩家的关注，而新生的《飞飞》则完全是凭借清新可爱的风格，再加新鲜的玩法感动了玩家。最后要感谢那些支持"波斯王子"的朋友们，动作冒险永远都是我们的最爱，呵呵……

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，本期幸运读者将获得《刀剑 Online》精美 T 恤一件。



重温那段缺失的历史
——《封神榜》游戏文化探密

中国历史上真正有系统的，较大规模出现记录性史书的时期，应该是从春秋时期开始的。再之前，记载的历史就开始语焉不详，而回朔到商末周初这个时期，具有一定真实性的记载寥寥无几，这种情况导致的后果是，历史学家们在研究商周甚至更远古的夏朝历史时，不得不依据考古发现来加以推断。不过对于普通人来说，了解商周历史并不需要严谨的文献教材和晦涩的考古资料，一本神话小说《封神演义》，就足以激起人们的兴趣和对小说中描绘的神话世界的向往。

神鬼的起源

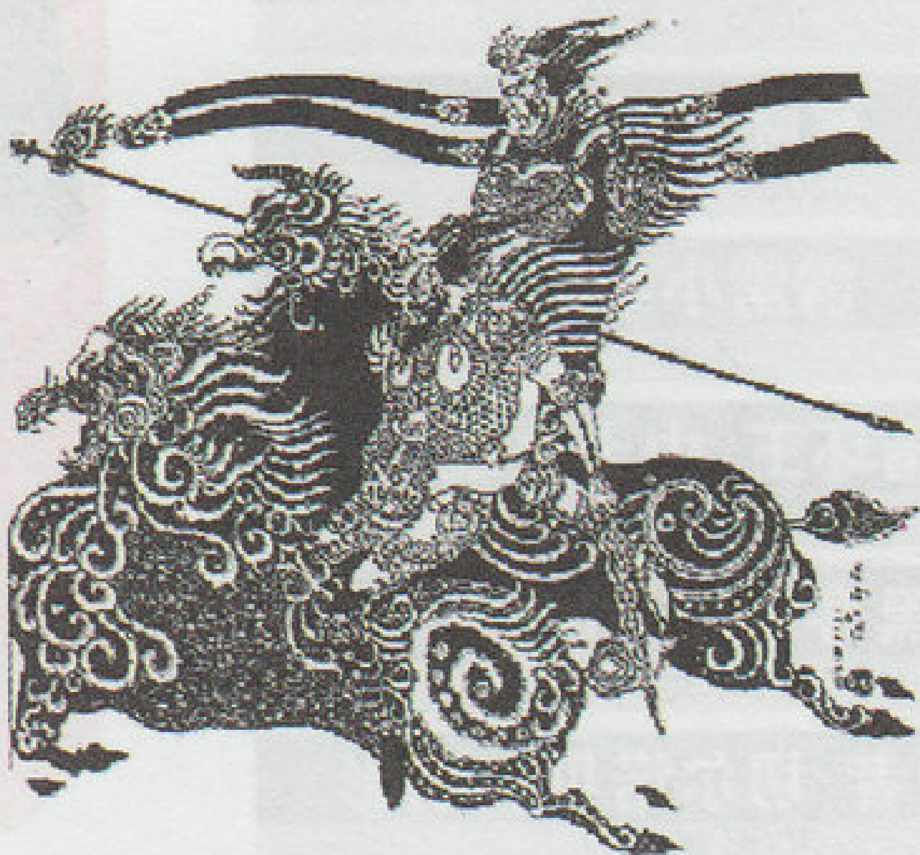
"人所归为鬼，从人，象鬼头，鬼阴贼害，从厶。"——《说文解字》

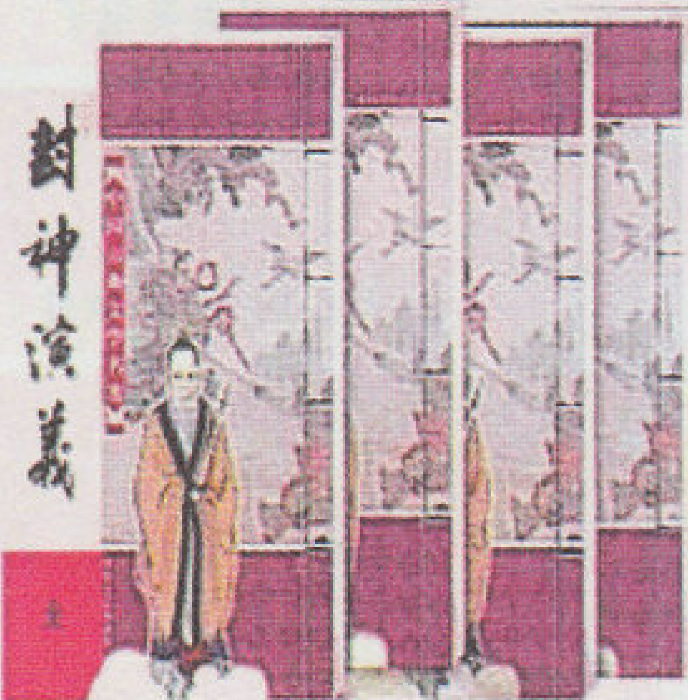
对于神鬼最早的起源，如今已不可考。但是最有名的神怪小说，将大规模的神仙鬼怪融入到同一环境、同一时期、同一个世界的，莫过于《封神演义》。在这部长篇小说里，我们可以明显的看出，作为现今最强大的物种，人类在那个时期还仅仅是神的"玩物"。与神及其对立面鬼（也可以说是妖怪）相比，人类的力量实在太脆弱，除了在人数上的优势能让他们完成这些神鬼无法完成的事之外，人类似乎别无他用。



不过在游戏《封神榜》中，神已经被淡化到配角的位置，而神鬼间的争斗，也转移到人类与鬼的争斗上来。纵观中华上下五千年史，你就会发现一个有趣的现象：那就是中华民族对鬼的依赖远大于神。鬼，这一子虚乌有却又无处不在的精神怪物，历久不衰。谈鬼、说鬼、论鬼、写鬼、信鬼、怕鬼、祭鬼、骂鬼、驱鬼、打鬼、斗鬼、斩鬼、降鬼、扮鬼的大有人在，形成了一套中华独特的鬼文化。

实际上鬼的来源是多重性的，复杂多变的。首先，鬼是跟灵魂联系在一起的，而灵魂又和梦境密切相关。恩格斯在《路德维希·费尔巴哈与德国古典哲学的终结》一书中指出："在远古时代，人们还完全不知道自己身体的构造，并且受梦中景象的影响，于是就产生一种观念：他们的思想和感觉不是他们身体的活动，而是一种独特的、寓于这个身体之中而在人死亡时就离开身体的灵魂的活动。从这个时候起，人们不得不思考这种灵魂与外部世界的关系。既然灵魂在人死时离开肉体而继续活着，那么就没有任何理由去设想它本身还会死亡，这样就产生了灵魂不死的观念。"远古时代的人们，便得出了人是由"肉体"和"灵魂"两部分组成的这一结论。肉体可以死亡，但灵魂是永远不死的。人在死亡时其灵魂就脱离了人的肉体，便成为了鬼。当然，这只是一种对人鬼产生原因的假想。





伴随着鬼怪的产生，多元化的民族思想也随之扩展，但是令人惊奇的是，在与鬼相关的文化里，驱鬼和斗鬼占据了鬼文化的主流，人们接触到鬼时的第一印象往往是畏惧、害怕，而不是崇敬。而这是与整个民族发展过程中，神作用的日益衰弱有着密切的联系。众所周知，华夏民族是一个包容性极强的民族，广阔的领土，产生了各种不同习俗的民族，都拥有自己独特的民俗和不同的图腾神。其次，在封建文明发展的过程中，历代封建君王都以"君权神授"的思想统治民众，这也使得几千年的奴隶、封建王朝有着足够多的时间产生足够多的神。同时，中国作为一个多教合流的国家，就必然导致不同宗教产生各自的神，例如儒教信奉孔子，佛教信奉释迦牟尼，道教信奉老子。多教并立，多神并排，加上不同王朝的统治者对不同教派的态度，都导致"多神并列"的情况。

中国诸神互争权势，互相攻歼，反而各损其威，而在民间，鬼怪的发展并没有受到太大的影响，于是相应的，鬼的地位便逐渐提高了。

但是，无论宗教间如何竞争，有一点是相同的，就是把鬼怪打入异端。这样，即便是在动乱的年代，鬼怪也不会因为神权势微而崛起取代它们的位置。根深蒂固的思想一直影响民众，所以作为鬼怪，坏者占据绝大多数。

这也是《封神榜》中的怪物NPC大多为鬼怪的原因，尽管几千年的民族文化历史不乏恶神，但是与系统齐全的鬼怪相比，还是相形见绌。这点，从历史上流传至今近百本鬼怪书籍便可知一二。

重现昔日道教的辉煌

在佛教尚未传入中国，儒教未兴起之前，是道教曾经辉煌的时刻。虽然我们无法得知确切的史实资料，但是可以想象，在一教独存的社会里，这个宗教能获得怎样的尊敬。也许我们应该感激《封神演义》，是这部小说第一次把道教的符咒法术发挥的如此淋漓尽致，而其间所隐含人定胜天的思想，也隐晦的表达在"封神"这个主题中。

而不同的道教派别间的矛盾冲突，更是勾勒出那个神话年代的主题。漫天飞舞的法宝、符文已经明确的告诉我们，这是一个幻想的世界，是一个能发生任何情况的世界。

所以，当游戏《封神榜》引入小说中各种法器装备，并结合此后的各种防具装备甚至是冷兵器时代最惨烈辉煌的攻城系统时，我们除了感叹，还能怎样？难道你能理直气壮的质疑攻城战的真实性？或者说，你更愿意看到游戏中出现牧野之战的"骑士"对决？

既然以"道"为主题，那么这里就不得不提下道教中道士得道的三大核心。



第一，自然是法器。法器是科仪中的用具，主要有两类，一类是专供布置科仪坛场之用的幡等物，另一类是科仪过程中使用的法剑和九节杖等。《道书援神契》和《上清灵宝大法》等书，屡有记述其制作和要义。

而书中对于法剑的描述是这样的：古之学道者，都有好剑随身。因为宝剑难于铸造，剑身如流矢，故传有神异。作大剑之法，要“斋戒百日，乃使锻人用七月庚申日、八月辛酉日，用好铤若快铁，作精利剑。镮圆二寸六分，柄长一尺一寸七分，剑刃长二尺四寸七分，合长三尺九寸”。剑身左右面和镮背上均以金银镂字，要求“此剑恒置所卧床头上栉被褥之间，使身以自远也”。眠卧之时，要祝呼剑之名字，则“神金晖灵，使役百精，令我长生，百邪不害，天地相倾”。道教科仪中常用法剑召遣神将。

有趣的是，《封神榜》之中，道士初生时所携带的武器就是法剑，虽然没有召遣神将的通天本领，但是道士可以通过气劲牵引法剑，达到隔空杀敌的效果，而道士施展的法术，也与法剑的材料、品质、强度息息相关。随着游戏的深入，道士能使用的法剑威力和等级也会不断的提升。在玩家拥有一定实力之后，甚至能通过收集的法宝材料炼制属于自己的法剑。在12月1日封神内测服务器2-1的大规模PK中，该服务器的十大高手所拿的武器无一例外全是从初级武器升级得到的。

虽然道教中，道士不仅仅只使用法剑这一种用具，但是结合几千年来中国人对“剑”的独特感情，游戏做此设定，也无可厚非。游戏中，道士能使用的装备不光是法剑，法印和符咒也作为精髓被引入游戏。在小说中让人垂涎三尺的法印，各种威力巨大的符咒，在游戏里都被彻底改造。以法宝五光石为例，在游戏中出于平衡性考虑，五光石被设置为辅助的法宝和合成装备的材料。根据小说杜撰出来的形天印，在游戏中为10级新手辅助法宝和合成材料，看上去并没有什么特别。由此可见，游戏中的各种法宝，都没有局限于小说的桎梏，而是发挥了制作者的各种想像。

提到道教，就不得不提御剑飞行。一般，道士远行都依靠自己的“剑”作为飞行工具，不过在《封神榜》里，烈火小组似乎下决心提升道士交通工具的档次，从大雕到仙鹤，各种飞禽将伴随道士修炼自己的升仙之路。颇为有趣的是，小说中各色神仙所使用的“交通工具”，也在游戏中被彻底划分归属。能召唤神将的异人，拥有美丽的羽翅；拥有强大近身作战能力的甲士，也被赋予驾御地行神兽的能力。



第二个得道核心是尸解，道教认为道士得道后可遗弃肉体而仙去，或不留遗体，只假托一物（如衣、杖、剑）遗世而升天，谓之尸解。不过我恐怕在游戏中是见不到这个了，试想，我要什么都遗弃了，那不成了删号走人了么……

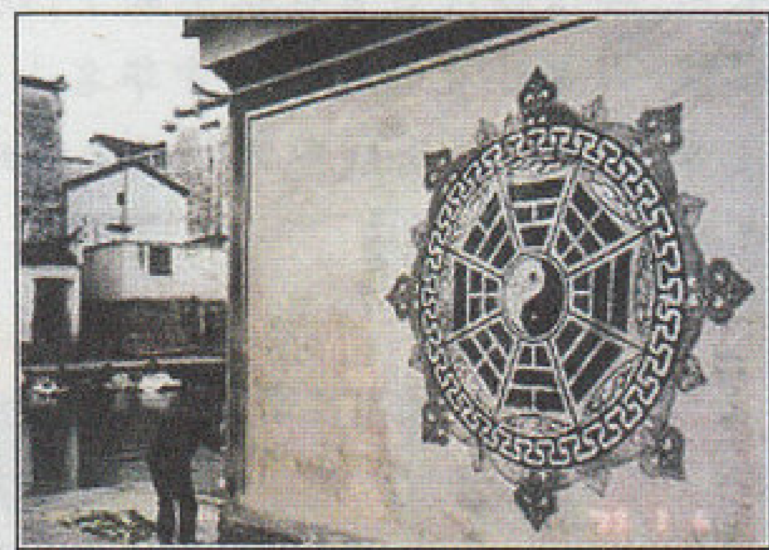
第三是雷法，也是道术士攻击的最主要手段，道教声称可以呼召风雷，伏魔降妖，祈晴雨、止涝旱的一种方术。该法将内丹与符箓咒术融为一体，既讲存思、存神、内丹修炼，又讲祈禳斋醮、符箓咒法，是道教诸方术的融合体。雷法道士根据天人感应的思想，不仅设想出人的精神可以感通天地，影响自然，而且还进一步设想可以主宰天地、创造自然。

根据文献资料，游戏为道士设置了风、雷、火、土四系法术，不同法术有不同的攻击效果。道士玩家在修炼过程中，只需要购买这个法术相应的符咒修行，并在平时战斗中经常使用，就能提高相应法术能力。

精华的传承

可以说，在游戏中，中华文明几千年传承的文化、科技、战争精华都有所涉猎，而这三者又相辅相成。

最明显的一点，就是游戏对八卦的应用。事实上，创立八卦一说的著作《周易》，在完书之初并不仅仅是用做占卜和祭祀。书中阐述的一些哲理和学科文献，在现在仍然有不小的影响力。作为其中精华的八卦，即便不用在占卜领域，同样也有其科学的一面，你甚至可以把它当成一个囊括一切的微型宇宙。



因此在游戏《封神榜》中，八卦被赋予强大的能力，通过收集平时升级过程怪物掉落的“八卦”，你可以获得一些意想不到的能力和优势。

人类是一种很奇怪的生物，在“适者生存”的法则下，从猿人开始直立行走并可以使用一些简单的攻击开始，原始人就和自然做斗争。或者适应环境，或者改造环境。在无数次与猛禽走兽的较量中，人类逐渐成长起来。可以说，人类的发展始终伴随着牺牲与争斗。

事实上，游戏将背景放置在“封神”这个大前提之下，就想表达出一种人本思想。在努力抗争，为自己争取生存权利的同时。人类也不可避免的受各种负面情绪影响，从而自相残杀。从人道主义角度，几千年人类发展历史无疑是残酷的。但是从历史的角度上看，每次的征战，都会带来人类进步的新生。

所以，游戏将国战这个系统引入游戏，实际上表达人类对进步，对先进生产力的渴望。在游戏中，国战系统巧妙的将科技溶入其中，从城池的建设，一直到经济体系设立。从城防的加强，到战争机器的研制。这一切，都需要一个能提供不断发展的动力——战争。

从世界史就可以看出，指南针、火药、印刷术的发明和应用，或多或少、直接或间接导致一场战争的爆发。而很多民用科技，往往也是由战争科技转换而来。最典型的就是核能的利用。

文化的传承，在上文多少有所涉及，而在游戏中，所展现的人文核心，笔者认为并非“道”思想，反而是儒家思维。虽然经过千年文化的扭曲和误解，儒家思想早以与当初思想大相径庭，可是作为其思想核心“以德服人”、“以德制国”依然约束游戏中玩家行为。从PK到国战，如此庞大的战争机器要有效的运转，除了依靠严格的规章制度外，领导者的道德魅力也是重要的因素。



从游戏了解历史，从历史中感悟人生。这恐怕是国家鼓励民族网游的初衷吧。如此看来，《封神榜》的确做到了这点。■

剑网百态之六

指点江山尽多娇

文/火舞云战

各位看官安好，小生这厢有礼了。话说《剑侠情缘网络版》的背景故事，是围绕着《山河社稷图》展开的，据说此乃一藏宝图，然而谁也无法解开其中奥秘。有人说，此图概述了盘古开天、三皇治世、五帝定伦以来，世界之间四大部洲——东胜神洲、西牛贺洲、南赡部洲、北俱芦洲之面貌，尤以中华大地九州胜景为最，此图意喻富饶的土地即为万千财富的温床。虽然图中的九州为虚指，瞧不出所以然，但史书上的记载却说得明白，如《周礼·夏官·职方氏》曰："东南曰扬州"，"正南曰荆州"，"河南曰豫州"，"正东曰青州"，"河东曰兖州"，"正西曰雍州"，"东北曰幽州"，"河内曰冀州"，"正北曰并州"。后《吕氏春秋·有始览·有始》曰："何谓九州？河、汉之间为豫州，周也。两河之间为冀州，晋也。河、济之间为兖州，卫也。东方为青州，齐也。泗上为徐州，鲁也。东南为扬州，越也。南方为荆州，楚也。西方为雍州，秦也。北方为幽州，燕也。"而后《尚书·禹贡》、《尔雅·释地》、《淮南子·地形训》以及《后汉书·张衡传》等等文献，都有说明。以上历数了九州的来历，相信各位看官也瞧出来了，我泱泱华夏山河之富饶秀美的胜景，皆来自这九州故地，毛主席的那句诗词说的好"江山如此多娇，引无数英雄尽折腰"。早先小生就有游遍中华名山大川的志向，只可惜时间和金钱都有限，无法一一走遍，但是玩《剑网》这一年来，每每途径一些名胜古迹，都是感慨良多，能在一款游戏中完整描绘神州美景及风土人情，实属不易啊！于是这里就生出了创作的念头，下面各位就随小生来一同走访藏匿在《剑网》中的九州神奇吧。

扬州

扬州其实只是一座小城，地图中不显眼，为何我要把它排第一位呢？所谓"窈窕淑女，君子好逑"，扬州美女甲天下之美名，焉是虚设？至于如何美丽，可惜游戏里看不出来，大家可以发挥想像。


扬州瘦西湖

到过扬州的人都对扬州的美食赞不绝口，小生去扬州的时候体重暴涨二十斤，可见名不虚传。在此特别推荐"蟹粉狮子头"，这个菜看着和"四喜丸子"没啥区别，但内有乾坤，大家去后不可不吃哦。

扬州名胜甚多，加之民族结构丰富，又是历史名城，所以这里的故事和景点也是非常之多。其中最有名的当属"瘦西湖"了，因为很多武侠小说的故事都是从扬州开始的，所以小生也就不在这里骗稿酬了。

周敬王三十四年(前486)，吴王夫差为北上伐齐争霸中原，在蜀冈古邗邑之地筑邗城，是为扬州建城之始，并开邗沟通江淮间水道。关于扬州，史书中只有寥寥数语，但吴王夫差之名和扬州一起留传至今。而后扬州便在历史的记录中语焉不详了，直到"隋灭陈广陵渡江之战"扬州才重新登上历史舞台。隋亡后，唐武德二年(619)，李子通率领农民起义军击败降唐隋将扬州总管，攻克扬州，自称皇帝，国号吴，改元明政。次年，李子通渡江南征。看过《大唐双龙传》的玩家对李子通此人并不陌生吧？

历史前进到公元684年，唐中宗李显（学术争端，又名李哲）登基，但被武则天把持朝政。徐敬业、骆宾王等人会集扬州，起兵反武氏篡政，成立匡复府、英公府和扬州大都督府，集兵10余万。武则天遣大将李孝逸带兵30万讨伐。徐军溃败，徐敬业被部下斩首。元至正十三年(1353)，张士诚起义，因为张士诚本身乃是一盐工，所以这个算是中国第一次由工人主导的起义运动。明嘉靖年间，倭寇入侵多次侵犯扬州，均被我驻守军民奋勇抵抗，之后狼狈溃逃。清顺治二年(1645)，明弘光元年四月二十五日，清豫亲王率军攻克扬州，清兵屠城，扬州一片废墟，死难百姓数十万。这便是历史上的"扬州十日"，此役也成就了史可法的英名。此后的近代，扬州便是中华民族血泪史的缩影，日军侵华所犯下的种种罪行，在这里都能找到。

汴京

此乃中华历史名城之一，北宋在此立都，名为汴梁，又称东京，现在当然是叫开封了。在游戏中大家一般习惯叫开封，因为在内测的时候只有开封买白马，所以大家在那里的时间也比较多。而且经常有玩家质问我，说地图上找不到开封，我只好玩笑地告诉他说在东京。

开封，属黄河流域，乃中华民族起源之地。其名胜古迹多不胜数，有多处世界历史文化遗产。其景点有：少林寺、龙门石窟、鸡冠洞、龙峪湾、九龙沟瀑布群、函谷关、云梦山、鸡公山。另外还有数十个国家级公园，绝对是大家旅游的好去处。

中国人的饮食文化乃世界之首，任何一个历史名城，都有它独具特色的小吃佳肴。开封的饮食属豫菜，最著名的应该就是24道小吃宴了，还有小笼包、童子鸡、冰红茶、八宝饭、十三香龙虾，想想都流口水，看来后面城市的饮食还是少说为妙。

开封作为六朝古都，历史大事实在是太多了，小生只好省去年号，挑拣大事来讲。魏惠王迁都大梁是开封在历史中最早的记载。其后孟子游梁、信陵君窃符救赵、王贲引河沟水灌大梁、祖逖北伐中原、颜真卿殉难汴州等，都是历史上有名的传奇故事。到了宋朝，陈桥兵变、包拯权知开封府、王安石变法、古犹太人迁居开封、金人攻破东京、岳飞大破金兵等都是记在这座古城历史上的著名事件。而后金末的大瘟疫则是历史上罕见的大灾难。明朝重建开封城、李自成三攻开封之后不久，又遭逢黄河大水，从此开封风光不在。直到清末，开封才恢复元气，重显生机。


开封铁塔

襄阳

荆州重镇，历史名城，现在叫做襄樊市。虎踞龙盘于汉水之滨的襄阳，犹如一位历史的老人，静观着演绎各种历史话剧的芸芸众生。

襄阳地处我国南北东西的交汇处，自古有得襄阳可以定中原、指东南、入川峡之说。襄阳历来成为兵家必争之地。登上城墙极目，就会油然产生"古城固若金汤，易守难攻，铁打的襄阳"之感慨。不仅城墙墙体牢固、厚重高大、坚如磐石，而且城北以汉水为濠，东、西、南有全国最宽的护城河，最宽处可达200米，来犯者靠近城墙就十分困难。最为险要的是城西南有群山环抱，琵芭山、真武山、铁佛寺犹如从天而降，虎视眈眈的将军忠诚地守护着襄阳古城。无论从哪个角度看，历经2000多年的襄阳古城仍不失历史的雄姿。襄阳古城"固若金汤"是历史的积累，是人力的叠加。

襄阳古城西北角上方正中有一石匾，上书"夫人城"三个苍劲大字，记载着一群古代巾帼英雄抢修城墙的动人故事，在东晋时期前秦符坚攻襄阳，守将朱序的母亲韩夫人亲率百余名府中女仆和城中妇女，在较薄弱的城西北角内筑起一段长达20余丈的斜城，缓和了一时的紧急战况，转危为安。后来，这段城恒被命名为"夫人城"。城墙下面有一块清代同治二年（公元1863年）的石刻："襄郡益名胜迹，夫人城为最，兹当多事之秋，忽忆数丈，予任修者，一重城池，一夫人旧迹免湮没云。"

在襄阳历史上，发生过百余次大规模的战争，其中也有破城的记录。南宋爱国将领岳飞巧用战术，以步兵击骑兵，以骑兵击步兵，经过激烈鏖战，将金伪将李成骑兵赶入汉江，敌军死伤无数，一举收复襄阳。1642年农民起义领袖李自成，攻打襄阳的利器是人民，襄阳群众为迎接义军放火烧毁了战船，带领他们绕过明军所设伏雷暗弩和汉江险滩。李自成义军如鱼得水，以迅雷不及掩耳之势攻下襄阳，1643年改襄阳为"襄京"，自称"新顺王"，建立了新顺农民政权。


襄阳古城

临安

这个就是杭州啦，古时又称临安、钱塘。杭州历史悠久，自秦时设县治以来，已有2200多年历史。杭州是华夏文明的发祥地之一，早在4700多年前，就有人类在此繁衍生息，并产生了被称为文明曙光的良渚文化。杭州曾是五代吴越国和南宋王朝两代建都地，是我国七大古都之一。杭州古称钱唐，隋朝开皇九年(589年)废郡，置州，杭州之名首次在历史上出现。南宋建炎三年（1129年），高宗南渡升杭州为临安府。绍兴八年（1138年）南宋正式定都临安，历时140余年。民国元年（1912年）以原钱塘、仁和县地并置杭县。民国十六年（1927年），析出杭县城区设杭州市，杭州置市始此。1949年5月3日杭州解放，从此揭开了杭州发展新的历史篇章。

杭州的景点可是太多了，相信大家多少也知道一点吧？笔者去过两次，觉得那里真的不错，只是环保搞的差了点，很多历史古迹都遭到了不同程度的破坏，好在近几年西湖景观有所改善。

历史上的杭州应该算是中国的文化中心，因为这里的战争相对少了很多，所以商业和文化发展速度很高。而且这里是中国古代的海防重地，现在也有不少军队在那里驻扎，从现代战争的角度来讲，杭州的地理位置越发重要了。

大理

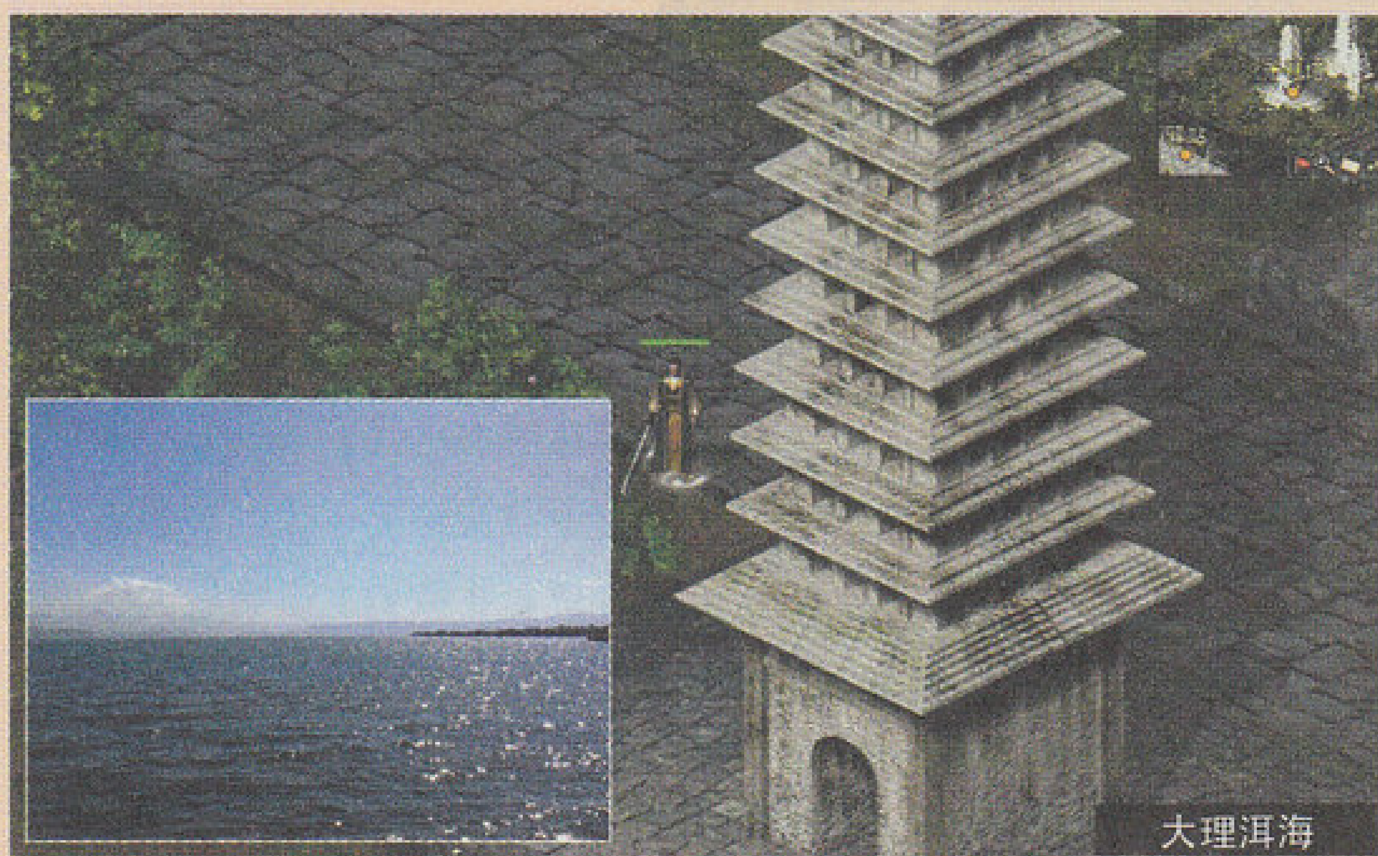
这里是云南的历史文化名城，武侠小说中也经常提到，到底是个什么样的城市呢？大家随我来吧！

大理是白族聚集地，民风淳朴善良，因为地处边陲，所以经济发展较慢，这也使得大理保留了很多历史遗迹，环境也保护的非常好，是个景色优美的高原城市。其主要景点有：百丈岩桥、金光寺、巍山蒙舍城、南薰桥、白族古村、苍山洗马潭、古道元梅、小普陀、七龙女池、崇圣寺三塔、将军洞、周城、苍山、洱海、清碧溪、花甸坝、平南碑、宝相寺、剑川石窟等。小生我只是路过大理一次，没能游览一番，平生憾事啊！

这里的小吃和中原完全不同，主要原料也是天差地别。有名的小吃有：土八碗、腌狮螺、木瓜鸡、粑粑、洱海弓鱼。白族同胞烹饪的主要原料也多是用鱼、高河菜、海菜、刺棱角。反正这些我是一样都没吃过，有机会一定要尝试下。

大理的历史相对比较短，最早的记载是唐太宗出兵西洱河，起后有南诏国建立、天宝战争、苍山会盟等。而后到了宋朝大理国才建立，然后大理国遣使通商，直到忽必烈灭大理国。

大理特产很多，最有名的就是大理石啦。如果大家对其他特产有兴趣，可以到网上找找，我国的旅游事业这么发达，找这点资料应该不难。


大理洱海

凤翔

实在不明白《剑网》中怎么会有这个城市，凤翔隶属陕西省宝鸡市，现在也只是个县，不过在唐朝却有"西京"之称。城东距西安159公里，西南距宝鸡47公里，正西达甘、陇，北走泾原，古为"丝绸之路"重要驿站，今为关中西部交通枢纽。凤翔历史悠久，距今六千多年的原始社会新石器时代，氏族公社就有村落分布于凤翔。秦德公元年（前677）迁都雍城（凤翔），历19公、294年。隋唐时期，由于凤翔重要的军事地位及发达的经济与交通、悠久的文化传统，使之成为陕西西府重镇，也是唐肃宗李亨平定安史之乱、收复长安的根据地。此后，凤翔一直是西府地区军事、政治、文化中心和比较发达的商埠，直到民国30年（1941）凤翔专员公署迁往宝鸡，其重要的历史地位遂为宝鸡所取代。



中国历史上有名的"西凤酒"就产于陕西凤翔县柳林镇，古称雍州的凤翔县为周秦的发祥地，自古此地所产的甘醪佳酿就声名远播、闻名遐迩，一度成为庆功、祝捷、祭祀的宫廷御酒。关于西凤酒的历史记载始于殷商，自此每个朝代都有相关的记录。在其漫长的历史长河里西凤酒曾几度钦定易名，周武王时称"雍酒"，周文王时称"秦酒"，汉朝更名为"柳林酒"，唐朝始钦定为"西凤酒"。

凤翔东湖公园为宋代大文豪苏轼疏"饮凤池"，引凤凰泉水注入修成，距今已900余年，是北方古园林的典型代表。城南的古雍城遗址，距今已有2600多年历史，内有秦宗庙建筑、寝宫、宫殿建筑和"凌阴"遗址等，属国家级文物保护单位。秦公陵园是先秦诸侯的墓葬区，位于距城10公里的南指挥镇，总面积21平方公里。"秦公一号大墓"的发掘占据了中国考古史上"五个之最"。

成都

历史名城啊！所谓"天府之国"主要是指四川盆地，并不包括现今的川西高原和川西南山地。特别是秦朝修建了都江堰水利工程之后，成都平原成了"水旱从人，不知饥馑"的"天府之土"，因而是中国历史上农业和手工业都十分发达的地区，中央王朝的主要粮食供给基地和赋税的主要来源。成都盆地，气候宜人，有很多优美的景点——青城山、九峰山、西岭雪山、天台山、云顶山、龙泉山、葛仙山等等好玩的去处。特别是葛仙山的溶洞，规模可是不小呢，大概有1000多平方米，具体数据就不知道了。

成都作为古城，有名的小吃很多，而且又是水旱从人的宝地，可烹调的材料非常丰富。什么九大碗、罐罐肉、滤米饭、砣砣肉、转转酒，实在是太多了。而且成都的少数民族很多，饮食文化和汉族大不一样，大家去了那里可不要放过这些美食。

成都历史最早可追溯到公元前11世纪至前5世纪，那个时候可称为远古了。根据广汉三星堆出土的文物推断，早在4000年前，蜀人就已经在川西平原建立起了奴隶制国家。《华阳国志》说："蜀之为国，肇于人皇，至黄帝，为其子昌意娶蜀山氏之女，生子帝喾，对其支庶于蜀，世为侯伯、历夏、商、周，武王伐纣，蜀与焉"。以前认为，这一记载多根据传说，不一定可信。三星堆文物的出土，人们才相信，蜀国的历史至少应向前推1000年。"蜀"字最早见于商朝甲骨文，可见其历史悠久。

成都城分大城和少城，城曲缩如龟，因此又名"龟城"。公元221年，刘备称帝，定都成都，国号汉，史称"蜀汉"，与魏、吴成三国鼎立之势。蜀汉于公元263年被魏攻灭。五代后蜀后主孟昶喜赏名花，偏爱芙蓉，下令在都城成都的城墙上遍植芙蓉树，并派专人护理。后人继承此俗，遍地栽植芙蓉树，每到秋季，芙蓉花开，满城锦绣，花香四溢，成都因此得名"芙蓉城"。芙蓉现为成都市市花。

成都的历史大事几乎在每个朝代都有很多，自古这里就是朝廷的粮仓，可见其重要性。历史上的成都在文化和科技上都对中国做出过巨大贡献。都江堰的排淤技术在现在都是谜题；汉景帝在这里大力提倡学习，使得中原文风日盛；北宋的"三范修史"就出自这里；宋仁宗天圣元年这里出现了最早的纸币，称为"交子"；清同治十二年张之洞修建尊经书院，这是四川大学的前身；清光绪三年四川总督丁宝桢在成都东门下莲池创建四川机器局，次年兴建军工厂，这些工厂在辛亥革命后对中国都产生了巨大影响。



雁荡山

雁荡山坐落于浙江省温州乐清境内，为首批国家重点风景名胜区，中国十大名山之一。因"山顶有湖，芦苇丛生，秋雁宿之"故而山以鸟名。雁荡山根植于东海，山水形胜，以峰、瀑、洞、嶂见长，素有"海上名山"、"寰中绝胜"之誉，史称"东南第一山"。开山凿胜，发轫于南北朝，兴盛于唐宋，文化底蕴丰厚。雁荡山形成于1.2亿年前，是一座典型的白垩纪流纹质古火山，全山景点550多处，辟有八大景区，其中灵峰、灵岩、大龙湫精华荟萃，被称为"雁荡三绝"。雁荡山有着独特的品格，"日景耐看、夜景消魂"，"观山景尝海鲜"，"一景多变，移步换形"。这是它区别于中国其他名山大川的三大特色。

雁荡山最著名的八景，分别是：仙桥、灵峰、显圣门、雁湖、灵岩、大龙湫、三折瀑、羊角洞。作为我国历史悠久的"寰中绝胜"、"天下奇秀"的名山，雁荡山自有其自身的山水美学特色。雁荡山由于地形复杂、景象丰富、一景多象等景观特点，所以雁荡山最突出的形象美的特点还是奇。

雁荡景观，奇闻天下，但不只是在奇。还有雁湖岗、龙湫背之雄伟；云洞栈道之险；仙溪、清江山水之秀。初月谷、鸣玉溪、灵岩及诸多洞穴景观之幽冥。登上百岗尖，俯瞰百座山冈于脚下，领略"山登绝顶我为峰"的高旷，下至海滨、乐清湾，欣赏"海到尽头天作岸"的平旷景观，都是美的享受。难怪画家潘天寿评雁荡山景观的"怪诞高华，令人不能想象"。这里的景观美学价值、历史文化价值，以及自然科学价值都是其他名山不能比拟的。

罗霄山

看名字大家觉得很陌生吧？其实这里是革命老区哦。罗霄山的中部就是井冈山，而现在罗霄山之名已经不怎么用了。井冈山因开创了第一个农村革命根据而闻名世界，它地处湘赣边境的罗霄山脉中段，范围大致东起拿山，西到水口，南抵黄拗，北至茅坪，东西间隔40公里，南北延绵45公里，号称"五百里井冈"。井冈山整个地势中高周低，高度不同地呈极明显的两级阶梯，中部的老井冈区多是巍然挺立、高峰云的崇山峻岭，海拔高度多在1000米到1500米之间。旧时进出井冈山中心——茨坪的五条主要山道，也因此处在这些险道之中。整个地势中突，源出于老井冈区的溪流，都顺着地势向四方奔流，形成一种辐射状水系。在西境有流入湖南的一些小溪流。这些溪流有的急湍直下，有的依山萦绕，有飞流成瀑，千姿万态，颇有异趣。 井冈山雨量丰沛，云雾较多。而冬春之交，则多云雾，常常千山万壑间云涌起，雾海茫茫。有时一些低矮的山头和谷地蒙着一层"面纱"插天的山峰却镀上了金色的阳光，千姿百态的井冈山峰半在雾里，半在彩霞中，翠绿相衬，辉映如画。

武夷山

武夷山是旅游胜地，别告诉我说没去过啊！这里什么最有名？我想争议会很大吧。但是武夷岩茶"大红袍"，你不可能没听过。就是那种比金子还贵重的茶叶，20克能卖16.6万港币。

武夷山国家级风景名胜区位于福建省西北部，总面积70平方公里，是国务院首批公布的国家级重点风景名胜区。1999年12月，被联合国教科文组织列入《世界遗产名录》。武夷山风景区地质为红色沙砾岩构成的低山丘陵，山峰海拔一般在400米左右，最高峰三仰峰海拔729.2米。自然风光独树一帜，"三三秀水清如玉"的九曲溪，与"六六奇峰翠插天"的三十六峰、九十九岩的绝妙结合，异于一般自然山水，是以奇秀深幽为特征的巧而精的天然山水园林。武夷山九曲溪景观形象丰富多彩，变化无穷，凭借一张竹筏顺流而下，即可阅尽武夷秀色，此乃武夷山景观的精华，堪称世界一绝。丰富的人文景观和历史文化遗存，武夷山"架壑船棺"、"虹桥板"及占地48万平方米的闽越王所居的汉城遗址，是消逝三千多年的古文明和古文化传统习俗的独特的实物见证。程朱理学，始于"二程"（程颐、程颢），集大成于朱熹，构成中国宋代至清代一直处于统治地位的思想理论，代表具有普遍意义的传统民族精神，影响远及东亚、东南亚、欧美诸国。孔子集前古思想之大成，开创中国文化传统之主干的儒学。朱熹集孔子以下学术思想，使程朱理学达到顶峰，为儒学注入新的生机，形成儒学思想文化的杰出代表——朱子理学。在中国文化史、传统思想史、教育史和礼教史上影响最大的，前推孔子、后推朱熹，素有"东周出孔丘，南宋有朱熹。中国古文化，泰山与武夷。"之说。



武陵山

武陵山是一座绵延了渝、鄂、湘、黔4省，面积约10万平方公里的巨大山脉。武陵山是褶皱山，长度420公里，一般海拔高度1000米以上，最高峰为贵州的凤凰山，海拔 2570米。山脉为东西走向，呈岩溶地貌发育，主峰在贵州的铜仁地区，梵净山。武陵山脉覆盖的地区称武陵山区，现在也习惯称武陵山片区。

纵贯湘、鄂、黔、渝4省市的巍巍武陵山脉绵延至涪陵，就像一条匍伏潜行的巨龙，在乌江的出口猛然抬起头来；更像一匹纵横驰骋的奔马，被滚滚而来的长江水阻隔，猛然收住了脚步，大有"拔尖山而骤然止步，勒乌江而回水倒流"之势。"有乡乃名，有景更殊"，这片由武陵山乡、武陵山国家森林公园构成，巍然耸立在涪陵东南角，大约两百多个平方公里的高地，虽然开发起步较晚，但其固有的、同源于武陵山的特质却让她放射出更加夺目的光彩。


石夹沟情人谷

点苍山

俗称苍山，又叫灵鹫山，南诏时封为中岳山，是云岭山脉南端的主峰，国家级风景名胜区。北起洱源、邓川，南至下关天生桥，东临洱海，西接漾濞江。从南到北全长约50公里，苍山拥有贝母、冷杉、红豆杉、山茶、杜鹃、雪兰等6千余种植物。丰富而美丽的大理石，几百年前就名扬中外，驰誉全球。苍山十九峰莽莽苍苍，峰峰相连，海拔都在3千米以上，最高的马龙峰有4122米，终年积雪不化。每两峰之间夹一条溪水，十八条溪水，条条清彻澄碧，如十八条小白龙，欢腾跳跃奔向洱海。十八溪里很有名的是清碧溪和桃溪，从大理古城北门外乘缆车可达苍山中和寺，沿山腰的玉带路，可去领略这两条山溪从山上流来，大小瀑布急泄而下的风采。大理著名的"风花雪月"四景中的"雪"就在这里，名为"苍山雪"。

华山

小生我在西安求学之时，就曾多次登上华山，对这西岳之景有着一份独特的感情。"自古华山不纳粮，皇帝老子管不着"、"劈山救母"、"玉女峰"浪漫的爱情故事等等，给奇险的西岳华山增添了一种诱人的人文氛围。

说华山就不得不说东峰。东峰，因峰顶有朝阳台可以观看日出而又得名为朝阳峰。峰上有个三茅洞，洞内有陈抟老祖的塑像，洞外有甘露池。附近的清虚洞前有一座孤峰，峰顶上有铁瓦亭一座，铁棋一枰，据说宋太祖赵匡胤曾在这里和陈抟老祖打赌下棋，谁赢可得华山，结果赵匡胤三盘棋败给了陈抟老祖，此亭遂得名"赌棋亭"。在《说岳》中，这里是故事的开端。

由北峰南上，过诸多险处，有一条长几十丈，宽仅二尺余，坡度极陡的山脊，便是苍龙岭。这里两旁千丈绝壁，仅有这条石脊通达对岸，行走其间，心惊肉跳。相传唐代大文学家韩愈游华山，鼓足勇气爬上了"苍龙岭"，回头一望，见山路如此险绝，大惊失色，认为难以生还，于是写了遗书投下山涧，纵声痛哭。后人把这里的逸神岩命名为韩愈投书处。

北峰又名云台峰，是登临其它四峰的要冲，高虽不及其它几峰，但山势非常险峻，三面都是绝壁，只有一条山岭通向南面，形势十分险要，是易守难攻之地。"智取华山"的故事就发生在这里，国民党残部想借华山北峰之险负隅顽抗，解放军在老乡指点下，用竹杆和绳子从绝境处登上北峰，全歼华山守敌。北峰顶上还有道观真武宫，倚山而建，造型别致，风景宜人。

中峰又称玉女峰。春秋时有一年青人名萧史，善吹洞箫，引来秦穆公之女弄玉的爱慕。弄玉抛弃荣华富贵，与夫君同来华山隐居，玉女峰由此得名。玉女峰形如鸟头，上丰下缩。峰顶有一巨大的石梁，形状像龟，后人为了纪念不慕荣华的弄玉在龟背上建有玉女祠。中峰山崖上有独松一棵，不见根，松枝凌空招展，树干无鳞有光，名曰舍身树。

西峰是华山最秀丽险峻的山峰。峰顶翠云宫前有巨石状如莲花，故又名莲花峰。华山西峰就是《宝莲灯》中沉香劈山救出三圣母的地方。现在翠云宫边上有一巨石中间裂开，如被斧劈，名"斧劈石"，旁边还树立一柄长把大斧，传说就是当年小沉香劈山所用的神斧。西峰的西北面，直立如刀削，空绝万丈，人称舍身崖。

西岳庙是供奉西岳大帝华山神的庙宇。庙始建于汉武帝时代，后成为历代帝王祭祀华山神的场所。西岳庙坐北朝南，庙门正对华山。在由北至南的中轴线上依次排列着灏灵门、五凤楼、棂星门、金城门、灏灵殿、寝宫、御书楼、万寿阁。整个建筑呈现前低后高的格局。西岳庙建筑相当宏伟。登五凤楼望华山，五峰历历在目。


华山之巅

伏牛山

位于河南省西南部，属秦岭山脉东段。西北接熊耳山，南接南阳盆地，东南遥接桐柏山，长约400公里，为淮河与汉江分水岭。主峰老君山，海拔2192米，为伊河、淅川、白河源地。这里也是国家级自然保护区"宝天曼"的所在地。

这里的莽莽林海中汇集了十分丰富的动、植物资源，保存了大量的天然原始次生植物和生物群落。许多"孑然植物"、"活化石"及珍禽异兽至今仍能繁衍生息。景区内共有植物2900余种，属国家级重点保护的有29种，省级重点保护的26种。由于植物资源丰富，给野生动物提供了良好的天然环境，已发现的动物260余种。金雕、金钱豹、小獭、大倪、红腹锦鸡、香獐等52余种动物已列入国家级重点保护动物。此外，这里还有昆虫3000余种，仅蝶类就达170余种，我国的蝶类几乎在这里都有分布。景区内的土特名优产品种类繁多，目前已发现野生果树110余种，野生花卉436种，野菜类植物173种，药用植物1055种。其物种之繁多，品系之完整，状态之原始，被中外专家赞为"生物物种天然基因库"。


伏牛山云海

黄河长江源头

把两条母亲河放在最后，我不想谈论什么景色与人文文化。李白说"黄河之水天上来"，恐怕他想不到黄河也有断流的一天吧。长江源头冰川三十年倒退700米，这个数字多么惊人。"环保"已经到了刻不容缓的地步了。如果我们失去了这两条大河，我们在上面所看到的古城、名山也将不复存在。

在写这文章之初，本是怀着一份欣喜，拿出几年来的照片一一对照，回忆着旅行的快乐。但每写一处，都能感到人类对自然破坏的严重程度。难道人类生产力的提高真的与自然规律相悖吗?虽然国家建立了这么多自然保护区，但环保成果却不乐观。生产力提高的同时，人们的素质就成为环保的重要环节。希望所有的人都去珍惜祖国的美好河山，不要肆意破坏。谁也不希望这些名山大川在未来只能出现在游戏中，谁也不希望生活在一片荒漠里。保护自然，珍爱生命。■

金戈铁马之下的





和烟雨的朦胧，给锦绣江南披上了无尽的媚惑与柔情。更为有趣的是，人物角色的选取多种多样，就现在开放的女性巫师和男性游侠来说，为了显示玩家之间的区别，两种职业的不同性别都分别设置了五种不同外貌供大家选择。游戏的纸娃娃系统也做得非常成功，人物拥有的各种武器装备皆能够根据玩家的喜好变化。在人物动作和技能特效上，《天骄Ⅱ》使用了目标3D大作《傲世三国Ⅱ》成熟的图形引擎GFX3D，它强大的渲染能力使《天骄Ⅱ》拥有了绚丽多彩的游戏环境和细致入微的人物表现，单屏拥有超过10万多边形的表现能力。

我们曾感叹神秘瑰丽的游戏画面，我们曾向往披荆斩棘逐鹿中原的英雄体验，我们也希望拥有赤兔宝马纵横沙场的豪气，我们也想要花前月下儿女情长的柔情。笔者就是这样，被95年版大宇的《仙剑奇侠传》感动了一把，而后又被目标的一个又一个产品《秦殇》、《复活》、《傲视三国》深深的震撼，"玩就玩国产精品"的信念也因此保持了很多年。在2004年岁末，随着目标新一代大作《天骄Ⅱ》的开测，笔者的热情再次被点燃。

游戏画面·绮丽神气 磅礴大气

《天骄Ⅱ》的画风不同于目标以往在《天骄》、《傲世online》中写实的风格，而是带有一种倾向于水墨画的意境。就目前已经公布的南部场景来看，小桥流水下粼粼的波光、黑瓦白墙上隐隐的青苔、随风飘摇的红灯笼、刚淋过雨水还未干的油纸伞，都带给人一种南国水乡清新质朴的感受。随时间不停变化的天气系统让清晨的薄雾、黄昏的夕阳、夜晚的星光



游戏音乐·轻灵悠扬 民族风范

玩过目标软件开发的单机游戏的玩家都应该知道，目标历代的游戏音乐都带有强烈浓郁的民族特色。《天骄Ⅱ》的游戏剧情设定贯穿了整个春秋战国时期，原本动荡的年代中制造了多少英雄人物。还记不记得当年《仙剑奇侠传》的背景音乐，一曲《白河秋寒》曾经感动了多少人？在《天骄Ⅱ》中，你将听到更多更经典的音乐诠释出游戏的意境，那远方敲响的隆隆战鼓，一声一声撞击着勇士们的胸口，催促着我们不断向前，刀与棍棒碰撞迸发出华丽的交响，城池边的将士们嘶吼着用身躯筑起牢不可破的城墙。这边夜月无双，窗口悠悠长长的萧声中混合着泥土的清香，雨点落在荷叶上，拼凑出一曲淡淡的忧伤。

游戏道具·化繁为简 琳琅满目



丰富多样的装备道具系统一直是RPG的亮点之一，在"天骄"系列中谈论道具的个数是没有意义的，因为它是玩家自己创造的，是无穷无尽的。作为更加成熟的版本，《天骄Ⅱ》也将这一特点发挥得淋漓尽致，在游戏中大约有300种材料，500个装备类别和500个打造类别，用于不同的材料搭配以及不同的打造工艺，所创造出的装备几乎不可能重样。玩家们不必浪费大量的时间去探索那些上古奇珍、神兵利器，因为如果你想做到与众不同，完全可以依靠自己去DIY真正属于自己的倚天屠龙。在此基础

上《天骄Ⅱ》中还另外新增了材料合成、多配方打造、装备养成、套装等全新的元素，通过丰富的套装和特效不仅展现了游戏道具系统的丰富，而且也凸现了其独有的个性化特色。

游戏技能·琴剑飘零 奇光异彩

世界上没有两片完全相同的叶子，也没有指纹完全相同的两个人。在《天骄Ⅱ》中，同样没有完全一样的功夫。游戏最突出的特点就是个性和创造性，而这两个显著的特点也会在技能系统中加以彰显。《天骄Ⅱ》中的技能分为主技能和子技能，如果说主技能是一套高深莫测的剑法的话，子技能就相当于这套剑法中的一个个丰富的招式，子技能不能单独使用，但却可以影响到主技能的属性，游戏中将有超过150种的主技能，超过500种的子技能。子技能的选择，以及主技能的配合将使玩家拥有只属于自己的独创组合，形成他独有的"武功"。

在这个世界里，将会出现数以万计的、深怀各式武功的玩家在战国的乱世中闯荡，去建立自己的丰功伟绩，以求名垂青史。



游戏任务·精雕细琢 寓教于乐

在网游市场竞争激烈的今天，任何游戏产品只有拥有自己的特色才能抓住玩家的心，《天骄Ⅱ》自然也是拥有自己的"独家秘笈"，游戏中除了传统的打怪、升级等要素外，还在完善的练级系统之上有更丰富的社会、国家系统，以及超过1000个的任务谜题。结合春秋战国时期的文化底蕴和丰富的历史典故，为我们构筑了一个庞大有趣的任务世界。我们能够在游戏中经历多达1000个曲折的游戏任务，在完成的同时，也了解到战国时期的历史故事。《天骄Ⅱ》这样设置，无形中达到了寓教于乐的效果。值得称道的是，玩家可以通过对任务的掌握与经历，变成叱咤风云改变历史的重要人物，或者凭借自身的超群智力与诸子百家展开激烈争辩，甚至引领千军万马攻城拔寨，挑战极限雄霸天下，亦或只想做个小小的门客，为主人出谋划策，一切均掌握在自己的手中。这是《天骄Ⅱ》中最令人惊讶的千种任务故事设置，相较当今市场上的网络游戏，我们又怎么能不说他内涵丰富，将娱乐与知识有机结合呢？



游戏文化·深层浸染 再现史诗

伏羲造八卦以述天地万相阴阳至理，五行八卦是从战国繁盛传承下来的优秀文化遗产，《天骄Ⅱ》的游戏文化是最值得称道的。原本就是以中国春秋战国时代的历史文化作为游戏背景，加之战国时期七雄争霸的场面以及游戏内根据历史真实人物、事件编撰的任务系统，仿佛让我们回到了几千年前真正的动乱年代。星罗棋布的城镇村庄，完全重现当时的历史画面。先秦文化最精彩的过程演变，到春秋战国的五百五十年，动荡之中促生的百家争鸣与七雄争霸，都为《天骄Ⅱ》的整个游戏内容增添了极为灿烂的一笔。当我们玩着游戏，看到祖国传统文化并没有如同古埃及、古巴比伦文化那般因外来文化的入侵而瞬息覆没时，所有人都该象笔者一样从心底感到欣慰。



游戏设置·妥帖保护 自然人性

最后来说说目标软件自主研发并改进的EasyRPG2.0引擎，它为游戏提供了完善的验证、预警机制，彻底杜绝外挂复制。自主研发的网络游戏通用管理平台，对游戏进行实时详尽的记录和监控，为产品运营奠定了良好的基础。根据从《天骄》运营中获得的经验，游戏程序对数据传输、网络结构、客户端预测等方面做了大量优化，使得游戏可以稳定运行于各种恶劣的网络环境下。同时《天骄Ⅱ》还拥有完善的服务器验证结构，计算全部在服务器端进行，从根本上杜绝了恶性外挂的产生。

历经兴衰，我们凭借外表只看到《天骄Ⅱ》冰山的一角，纵使文章写的活灵活现、妙笔生花，也抵不过真实的进入游戏去体验。12月15日对《天骄Ⅱ》的崇拜者们是一个特别的日子，个中原由自然只有他们自己知道。而今，我们只能怀着焦急的心情倒数，盼望内测时间的临近，踏着铿锵坚定的节奏，揭开历史的扉页。■



第1频道

我们只演大片

目标8000万签约连邦发布会幕后





作为2004年收官阶段最受期待的一部贺岁片，《天骄Ⅱ》受到了业界及玩家们的广泛关注，目标公司从游戏制作向运营公司迈进的同时，其代理政策也是最近业界的焦点。12月7日，正当人们为谁能拿下目标头彩而争论时，这款年终大作的首映式在北京长城饭店轰轰烈烈地上演了，结果既在情理之中，又在意料之外。

和先前人们猜想的一样，最终夺得《天骄Ⅱ》总代花魁的是国内老牌渠道商连邦软件，而让人都有些瞠目结舌的是此次连邦获得总代资格所付出的金额：8000万，国内网游史上的第一天价，又一个记录被刷新，被创造。发布会现场，当大幕拉下，8000万这一天价数字跃然而出时，在场的记者和业界同仁们也为此感到惊叹。2005年是目标软件发展的第十个年头，也是连邦软件新十年的开始，两位巨人间的携手预示着国产网游新发展的开始，也必将奈何国产网游更加辉煌的新十年。

发布会结束后，我们第一时间采访了目标软件总经理张淳先生。

记者：首先祝贺本次发布会圆满成功！我想请问张总，从《天骄Ⅱ》的总代价格看，这应该是目标的一个大手笔，是否感到了压力呢？

张淳：是的，单从总代价格看，这次《天骄Ⅱ》为大家上演的是一部大片，历时两年多的开发，是该上演的时候了。我们当然压力很大，但同时我们也有信心，这将是目标2005年第一个重头戏，就象本次发布会的口号一样"我们只演大片！"连邦在这些年的渠道市场中积累的经验使他们在选择代理产品的时候更加挑剔，当然，虽然是大片，有了一定的票房保证，最后决定其市场的还是观众。

记者：我们知道《天骄Ⅱ》还未内测便入选了首批"民族网游工程"，也成为北京市政府扶持项目，并获得了"最受期待的网络游戏"称号，面对玩家的期待，您觉得它的长处在哪里？

张淳：《天骄Ⅱ》是国内首款3A网游，同时也是目标自主体系的最新产品，而这一体系，我们把它称之为"中国的AD&D"，因为从《秦殇》开始，经过数款游戏的发展，目标自创的五行系统、打造系统等已经形成一个国人自主的规则，而这一规则在《天骄Ⅱ》中将会更加成熟。《天骄Ⅱ》是一款2D场景、3D人物设置的2.5D网游，可以说迎合了大多数玩家的胃口，同时它的配置要求也非常地平民化。3D的设置使人物形象更加丰富、生动，这样的设置将为玩家提供一个色彩斑斓、绚丽无比的战国世界。《天骄Ⅱ》同前几款目标的作品一样，它也是非常有内涵的，除了先前提过的非常成熟的五行系统外，我们的任务系统已经包含了上千个任务，还有开副本等功能，另外技能系统中将会有主技能、子技能的概念，包含各种远古圣兽在内的座骑系统，真实的万人国战系统，以及战略战术在国战中的应用等等，总之《天骄Ⅱ》为玩家提供的是一个非常庞大的世界，它的深厚内涵需要玩家到时进入游戏中去体会。

记者：目标软件是否会将天骄做成目标软件的一个品牌，在今后继续推出《天骄Ⅲ》？

张淳：天骄已经成为了一个品牌，我们这个产品线上已经出产了很多款产品了，可能是由于名字不同，所以给人一定的混淆。比如网络游戏有《天骄》、《天骄Ⅱ》，单机版我们有《秦殇》、《复活》。包括单机产品在内，游戏中五行系统、打造系统等规则，已逐渐形成体系，我想，无论我们今后开发何种游戏，整个体系将会被运用得更加成熟，也更加完善，至于名字，也很有可能是《天骄Ⅲ》，哈哈～

记者：目标这次推出的《天骄Ⅱ》，为什么是一款2.5D的游戏，而并没有选择目前很火的3D游戏？

张淳：《天骄Ⅱ》2.5D的设置我们在两年前游戏立项的时候便已经确定，是经过充分的市场调研和分析后才确定的。现在的市场也证明了我们当时决策的正确，我们认为现在的中国游戏市场，对于3D游戏的接受度还不够，大约有90%的玩家更熟悉、更容易接受2D的游戏界面。当然一方面是玩家接受度的问题，也有目前市场上电脑配置总体水平的问题。但这并不意味着2D游戏就可以一直占据统治地位，会有越来越多的玩家开始接受3D游戏。从我们这边的角度来看，当然希望《傲世Online》正式上市的时候，中国的玩家已经完全接受3D游戏了。

记者：我们知道，在前一段时间，关于《天骄Ⅱ》的渠道争夺非常的激烈，您能说说在众多的渠道商中，为何会选择连邦软件作为《天骄Ⅱ》的渠道总代理吗？对于渠道的宣传和推广有没有什么预期的目标和效果？

张淳：我们在渠道的选择上，会综合考虑多方面的因素，包括资金、渠道渗透能力、市场推广能力等等。我们之所以选择连邦首先在于连邦是国内较专业的渠道商之一，有着丰富的渠道推广经验，并已有多款成功的案例。其次，连邦一直坚持推动国产游戏发展的态度也让我们非常钦佩，我们跟连邦有着多年的良好合作关系，这也是非常重要的一点。至于《天骄Ⅱ》渠道和推广预期的目标，因为是刚刚签约，一切工作正在有条不紊地展开，相信不久就会有相关的信息，不过可以说的一点是，连邦此次为《天骄Ⅱ》开出了网游史上的最高报价，以他们丰富的经验相信《天骄Ⅱ》定会给他们一个很好的回报。

记者：您能透露一下我们广大玩家关注的有关《天骄Ⅱ》的运营时间表吗？

张淳：《天骄Ⅱ》将于12月15日开始第一次内测，设计在线人数的上限为1000人；2005年1月15日开始第二次内测（大规模内测）；预计在明年3月初，我们将开始《天骄Ⅱ》的公测。

记者：谢谢您接受我们的采访，并且预祝《天骄Ⅱ》公测成功，最后，再请您给我们的读者说几句？

张淳：谢谢！我想对广大玩家朋友们说的只有谢谢，尤其是那些长期支持目标的玩家们，目标的发展离不开你们长期以来的热心、支持、鼓励、批评……而作为回报，我们只能继续沿袭目标打造精品游戏的风格，为玩家奉献更多、更好的游戏产品，同时也希望玩家们能够在游戏中找到一种乐趣、一种享受！祝大家游戏愉快！■





《天骄Ⅱ》研发拾零

经过近两年的筹备与制作，《天骄Ⅱ》终于在2004年底开始了第一次内测。在欣喜之余，不知道亲爱的玩家们是否能体会目标软件第一研发中心60多位游戏制作精英们现在的感受。最近，公司里经常听到有人开忆苦会，当然，这是为了迎接更甜美的明天。

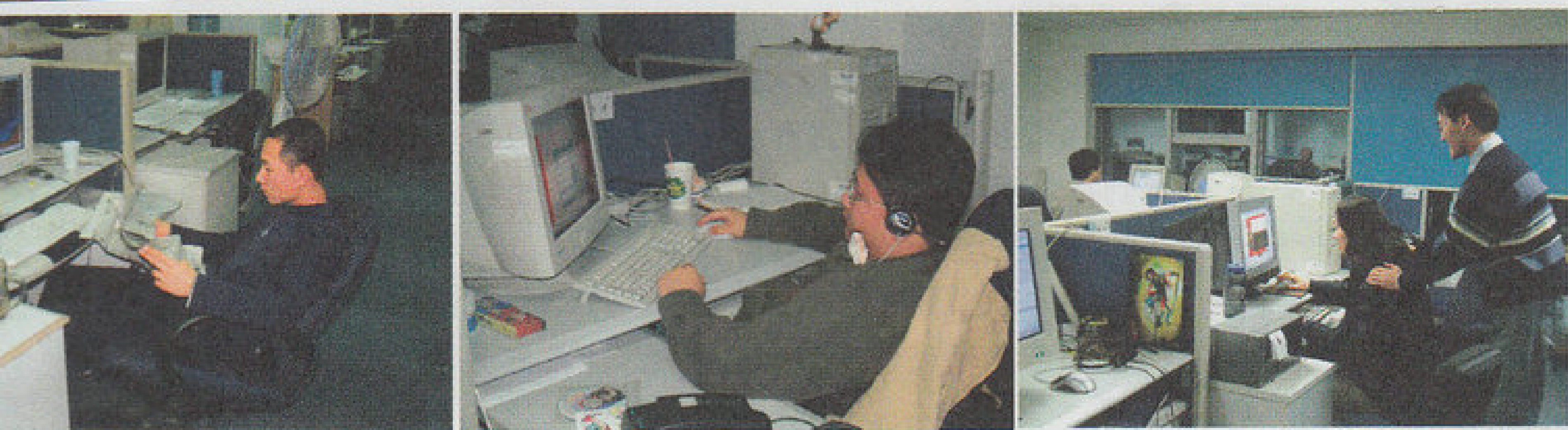
两年，600多个日日夜夜，这中间有感夏酷暑中全天面对电脑的艰辛汗水，有三九寒冬里加班到凌晨留宿公司的峥嵘岁月，有翻遍工具书连查几万行程序解决细碎BUG时幸福的傻笑，还有看到玩家雪片般飞来的提议信、鼓励信时欣慰的心情。无数的点点滴滴让人感动，让人回味，我来摘取其中的几段小故事讲给你们——始终支持着目标软件、支持着国产游戏的玩家听。

小松的大五时光

公司里的大部分人都很年轻，我们管超过25岁的师兄们都喊前辈、老头子，他们也总是感慨这个世界变化真快。小松是《天骄Ⅱ》的数值策划，游戏中怪物的招式和道具的属性都是他设定的，他同时也是信息工程学院大五的学生。说起大五，小松就泪流满面，当初他大四时就在公司做《天骄》的兼职测试了，因为太敬业，毕业考试N门红灯直挂，只好留级一年。游戏业是个人才流动非常迅速的行业，和很多后来的人相比他已经是目标的老员工了，可还得顶着一个学生的头衔没法正式加入公司。不过这一点也不影响小松对游戏的热情，他总是在设计着很多新奇的功能，经常向主策划"一一"提案，虽然严谨的"一一"会一个又一个的否决掉，"给我幼小的心灵一次次划上难以磨灭的创伤"（小松语），可是我们却在《天骄Ⅱ》里见到了越来越多小松的新设计。

"小松，等05年《天骄Ⅱ》火了你也毕业了，你的春天就来到了！"

"对呀对呀！啊！完了，我已经很久很久没有复习挂的那几科了……"



阿枫与阳阳

像《天骄Ⅱ》这样的大型游戏，很强调不同分工的程序员之间紧密合作，可能几个字符的疏忽就会导致程序崩溃，甚至就算每个程序员都没有错误，各自写的程序合并到一块时也会出现莫名其妙的BUG。

阿枫和阳阳就是这样一对冤家，阿枫主要负责程序ER的编写，而阳阳是界面程序员。界面的工作原理是ER发送算好的消息和参数给界面，界面显示出对应的正确内容，在后期测试中界面的BUG是最多的，远远超越美术、策划、网络等等排在第一位，大家看到什么不对都会报告界面错误。阳阳在叫苦不迭的同时大喊冤枉，经常能听到他又在叫"是ER发的消息不对才搞成这样，不是我的错啊！"这时候阿枫就跑出来和他辩论，两个人牛眼瞪蛤蟆眼，从逻辑循环争论到C++的编写原理，到最后却发现原来是别人出的问题，一起晕倒。

目标第一RP男

测试员小峰和拼图阿飞一直被认为是目标最具RPWT的两个强，别人测试好没问题的内容到他们俩手里准出神鬼莫测的BUG。比如小峰刚惊呼巫师换装后只剩下一个脑袋到处飘走，阿飞就大叫杀鳄鱼掉出了野猪皮，快被BUG逼疯的纯纯只能抱着脑袋幻想巫师学会了幽灵式，鳄鱼上次午餐吃的是红烧带皮野猪扒。但是很快的，所有程序员和策划都被他俩此消彼长的叫喊逼疯了，阿枫和阳阳又开始了引经据典的辩论。于是产生了到底谁才是目标软件第一RP男的争论。正好要验证组队记数任务，大家提议分别一起去做"神秘的蜥蜴"。小峰首当其冲，我们统计了一下，平均10分钟错误8次，正当他得意洋洋认定自己天下无敌时，服务器崩溃了，阿飞在那边探出头，"我才进游戏2秒……"

大强的幸福生活

公司有两个强强，一个大强一个小强。大强是网络程序员，《天骄Ⅱ》能达到如此高的同时在线人数是和大强、榕榕和海哥他们认真细致的工作分不开的。小强是剧情策划，《天骄Ⅱ》几乎所有的人物和任务都是他和小勇、纯纯、达达几个人一起创作的。两个强强长得极像，都是那圆圆的脸、方方的眼镜、带着善意的傻笑和略微发福的肚楠（实际上小强比大强要大，嘿嘿，泄密了）。

大强对工作极为认真负责，刚接手《天骄Ⅱ》就对网络中层程序做了很大改进，和榕榕他们坚持每天写程序日记，一丝不苟。现在《天骄Ⅱ》单台服务器能容纳2000人，是在所有网游里名列前茅的。很多时候为了查出问题所在，大强经常加班到很晚，大强的女友总是来公司坐在他身旁边上网边等他。看到女朋友无聊的翻着网页，憨厚的大强只能以歉意的目光看着她，给她一个真挚的憨笑。而女友从没有一句怨言，一直默默等着大强，直到他终于又完成了新的编写和优化，和他一起高兴一起笑，看得我们大家都眼红+羡慕。

大强真的特憨厚，不论出现什么问题，他总是拖着他的东北腔厚道的说"好。"

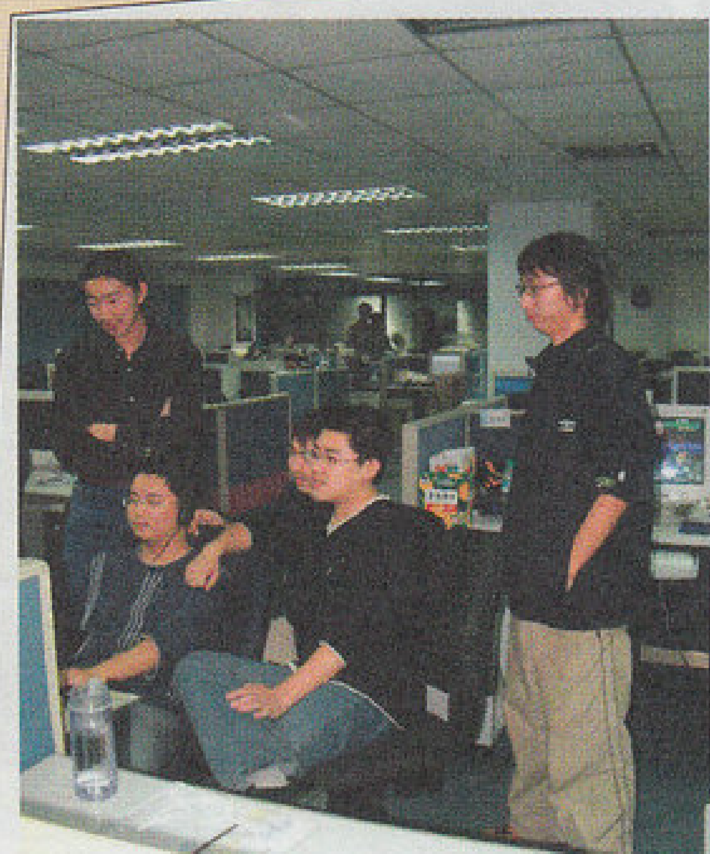
"强强，服务器和客户端不同步耶。"

"好，我知道了。"

"强强，偶又卡号了。""好，我已经查出问题了。"

"强强，服务器当了，把它激活吧。"

"好……我神仙啊我？"■（文/轩辕鹤翔）



第一款飞上天的线上游戏！



12月8日，网易公司在北京天伦王朝酒店召开隆重的新闻发布会，向外界宣告，其新近代理的韩国Q版3D网络游戏《飞飞》于12月10日正式启动公开测试。

伴随着魔术师精彩的表演，现场完全融入了一个梦幻的魔法世界。在迷雾之中，网易公司高层联手启动了倍受瞩目的《飞飞》。

在会议现场的发言中，网易公司表示，对于这个国内首款真正的飞行网络游戏《飞飞》充满信心，她丰富的游戏内容、可爱的游戏主角、创新的游戏技术一定能带给玩家全新的感受。同时本次公测网易将在第一批同时开放12组服务器，分别分布在12个省、市、地区，并且还将根据在线人数的不断增多开放更多的服务器。此外，结合目前的网易通行证，在未来将为玩家提供更安全，更完善的服务，使每一位玩家尽情享受游戏的乐趣。



以魔法世界为背景的MMORPG游戏《飞飞》，是由韩国游戏教父南仁焕打造，该游戏在上市之前便已获得韩国文化观光部颁发的“韩国2004年6月最佳游戏”奖项。

游戏首创的飞行功能，借鉴了“哈里波特式”的奇幻效果，同时再加上流行的Q版漫画风格，必定会吸引众多玩家的目光。游戏在细节刻画上花费了相当大的心力，各式各样的衣服、搞笑夸张的动作、炫丽强大的技能等各类游戏要素成功打造出不同风格的人物，使《飞飞》走上了时尚化的道路，在奇幻背景下却又尽显前卫。

如果说外在的形象旨在吸引玩家入门，那么游戏中所包含的更多新奇玩法也足以让玩家留恋其中。骑扫把、踏滑板，自由飞行畅快无比；邀朋友、组剧团、空中杀怪新奇刺激。这就是“第一款飞上天的线上游戏！”——《飞飞》。









跑环打传说

文/天之梦天堂瑞瑞

任务链是《梦幻西游》为有钱和时间充分的玩家所设置的一个巨大的任务系统。任务链的全部环数为300环，300环完成后所得的经验应该是本身的等级提高四或七级（按等级高低而定）的全部经验总合。需求物品为梦幻西游内全部的道具，而装备是按玩家等级+10后的装备，也就是说当前玩家50-59级，那么所需要的装备就是60以下的装备。跑环是梦幻西游里面升级速度最快的一种，尤其是100级以后的玩家没有地方练级，也没有办法打90级以上的装备，只能靠跑300环来获得经验升级，跑出高级书和铁去打造武器装备等。下面详细的解说一下任务链的具体事宜：

任务链的准备工作

首先最少准备150点善恶点，除非你有信心一口气在2天内就一下跑完300环，铁人不在议论范围内。这150点善恶点是为了保存任务链所准备的，可以到东海湾带新人来积攒善恶点，一般500以上的善恶点再开始跑环比较好。其次前期的准备工作要做好，比如当活力充足的时候买上几十个佛手和积累下来的二级药，练出几种三级药放在小号里留着跑环时使用，以及以前练级时打到的垃圾装备也都准备些，这样可以省下很多的钱。再者朋友一定要多，而且一定要有至少比自己高十级的朋友，因为任务链50+环后的怪不是一个人所能对抗的。BT装备的朋友除外，但是估计没有几个朋友有太BT的好装备，所以一般任务链都是靠找高手来过的。79级以下的朋友最好准备300万的钱以备不测，当然如果“打传说”顺利可能连200W都花不掉。

任务链的开始和过程

当你确定有150+的善恶后，到长寿的左下角找到陆萧然，交纳一定的费用后，开始任务链。这个时候需要交纳一定的费用，而费用的多少是根据级别的高低来决定的。以前的高手都是连续跑环来获得经验的，但是那样很累，一个完整的300环需要一天一夜的时间。为了照顾玩家的精神，改到新版本重新规定了跑完300环需要5天一个周期。

任务链中你可以接到四种类型的任务。

找人：找到该NPC后对话即可，这个是任务链中最简单的一个，记得见到找人一定要速度快，有次笔者曾经就连续9次找人给一般装备，如果速度慢了就容易打怪物。

寻物：找到任务需求物品后交给指定NPC即可，这里可能会找各种武器装备，当然是超过你等级的装备，什么东西都可以靠“打传说”来获得。

战斗：找到该NPC后强行攻击即可，这里要注意一点，越靠后的NPC越难打，一般找一个超过你等级20级的朋友打比较保险，笔者65的时候跑到169环找了一个90级的龙宫，竟然都被怪物打挂了，后来找了个100级的高手才过。任务链中与你战斗的NPC都是一个特点，HP多攻击力奇高。所以己方二个人在100环后遇到三个怪的话最好选择跑，当然了如果你有高你很多级的朋友带那就不用怕了，如果有朋友帮在遇到四个怪的时候一样要选择逃跑。

抓宠：抓到宠物交给指定的NPC，为了保证速度做一个商会的旗子买宠物就可以了。

找人和抓宠任务没什么好说的，都是比较简单的，开着网页查NPC坐标，要多准备飞符和各地的旗子，尤其是驿站和商会的旗子。寻物可以说是任务链中最消费时间与金钱的，只这个任务就要占用85%的任务链时间。这里不得不提一个重要的词汇——“打传说”。

有很多朋友问过“打传说”是什么意思，在哪里打，能打到什么？



其实“打传说”远不是那么神秘，如果不会“打传说”很多时候会卡住任务链，或者是没有钱继续做下去。

“打传说”的意思就是到你平时练级的地方去打怪，有很多朋友问自己的等级应该去哪“打传说”。其实也就是你在哪练级就去哪打，比如说25级在大雁塔3大雁塔4，35级在大雁塔5大雁塔6,45级在地1地2,55级在北俱,65级在龙1龙2,69级在龙1龙3,70以上可以到龙四等,包括现在90级以上的玩家都可以在新的鬼蜮“打传说”,所以说随着你级别越来越高“打传说”的地方就越来越高。也就是说你在哪练级最合适就去哪“打传说”,光练级不练技能的人除外,很多人一直跑商不学技能,都65级的人了还在地府三层混。

“打传说”要有耐心,有可能刚打完一次就得到了“你获得了传说中的XXX”的提示;也有可能打了半小时也打不到。所以心理的承受能力及耐力都是很重要的。

任何物品都可能“传说”出来,这里包括药品、花、各式装备、乐器、精铁、制造书、魔兽要诀,甚至是包子。不过别以为可以靠“打传说”发财,“传说”出



来的药品倒是可以吃掉,但装备是最垃圾的那种;乐器也可以用来卖,可惜不值几个钱;精铁、制造书、要诀全都是空白的,也就是只有个样子;值得一提的是暗器,比较难收集的暗器个人认为要属“回龙摄魂镖”,平时一定要注意收集,持久只有1的暗器及未鉴定或修理失败三次的装备都可以用来交任务。一般来说“打传说”打了三十分钟后再打不出的话就没必要再打了,赶紧去买吧。最好是你这边打着那边让朋友在商会或地摊看看有没有人卖这个物品,一定要做到有备无患。自己边打边喊话收购,有价钱合适的先别急着买,先打着再说,实在打不到再买,钱是有限的,我们要花在刀刃上。

注意,在任务链中需求的最高物品等级为80级装备。也就是说70+的朋友“打传说”会需要80级的装备,而80+的朋友也不会需求90级的光武,这点可以放心。而在任务链的前60环也不会需求80级的装备。

任务链的保存与延长

任务链的保存很有特点,就是尾数是1时可以保存,也就是说当前任务链环数为1,11,21……141,151环时才可以保存,保存一次用掉150点善恶点,151环后不再可以保存,这里要切记。劝各位朋友在151环时一定要保存一次,然后出去溜达一圈吃点东西或干脆回家睡一觉,然后回来准备后150环的地狱式挑战。这里要注意其实真正的经验是从200环以后开始的,而且从200环以后开始不需要打怪了,因为这个时候再打怪就会死人的。

当你在规定时间内40分钟无法完成任务时,可以到陆萧然处申请延长任务链,延长时间为1小时,但是却需要150点善恶点,这就是开始说要先准备善恶点的好处。

善恶点在任务链中是至关重要的,可以用来换取当前环所需的装备。只限装备,花啊乐器药什么的都换不来,最好是在一起的朋友都有个几百点善恶,当需要装备的时候可以让朋友去长寿长安二个珍宝商人看看有没有需要的装备,如果有就用善恶点买下,可以提高速度。自己的善恶点非到万不得以不要用来跟陆萧然换装备,因为那厮的装备贵出珍宝商人好多。善恶点可以通过到沉船带新人来获得。带一个新人战斗一次获得1点善恶,带两个新人获得2点,带三个四个新人也都是2点善恶。要求新人等级 <20,自身等级 >30,否则获得不到善恶点。

任务链升级实例

本人是菜鸟一个,名字就不说了我练的是龙宫,现在才不过79。一共跑过2次300环,第一次是在59的时候,第二次是在69的时候,这里注意尾数是9的时候比较好,因为69只牵涉到要打70的装备。现在就说说我跑环的经验吧:

首先我认为跑环的时候交任务越快任务就越简单,我69的时候跑的那300环,基本是1分钟之内交的任务,所以大部分都是找NPC,捉宝宝和一些便宜装备。一共要了5次包子、4次柳叶刀、3次萧、2次钹。萧和钹长安乐器里有卖,才100元,比包子还便宜,200环以后连续找了20次NPC爽死了。所以跑环的时候不要聊天,不要浪费时间,在最短的时间内交任务下一个任务应该简单点。

70环以前的怪都是单挑的,更新后的怪好象比以前还厉害。以前跑100环的怪都单挑的过,这次75环的时候单挑牛将军被2个怪合击了1100血。我防御730啊,当时就吓了我一跳,还好我血有近2000,最后赶快逃跑了。后来找了个100多级的高手帮我过的。打环怪带神兽泡泡是非常强的,或者带高级神佑复生的宝宝也可以。

传说69的时候都是在龙2打的,一般都是10分钟左右出,最快一次下到龙2第一回合就出了。最慢一次是打了20分钟,所有东西都是能传说出的,更新后传说好象比以前容易出了很多。70以上跑环的人建议80装备全去传说,80东西贵啊,少说也要20W一件吧。传说出了70的装备N件,康乃馨1朵,编钟1个。传说的时候建议用好的法宠,有能秒怪的攻宠也可以,用最快速度杀怪,传说出的快。

建议151环的时候存一次,很少见人一次跑300环的。很多人跑到260环就不行了,其实后面40环才是精华啊。69级最后40环有100多万经验啊。善恶点很好赚,随便抓个会秒3的龙宫朋友去海龟那里带新人,一会就150点了。一定要熟悉NPC位置和大部分的装备是什么,第一时间是不是要去传说,还是去买,这样就能保证1分钟内完成任务,希望大家都可以顺利的跑完300环快速升级和获得自己钟意的装备。武器拿有起死回生的武器为最好,这样过的更加保险。■



大话西游II ONLINE

梦入大话西游II之剑·剑客·侠



笑天下,恩恩怨怨何时才罢休,黄昏近晚霞,独行无牵挂;太潇洒,不问世间仇恨淡如茶,江湖一句话,行得正邪不怕。

夏。

海水的咸涩和血汗的腥味混淆在一起,流淌在岸边与飞鱼格斗着的剑侠的脸颊。他叫剑,宝剑的剑,一把可以杀人的剑。

这个长安城边上的渔村在夏日的中午,被声声的海涛拍打着,没有一丝其他的声音,这更使得这人烟稀少的渔村越发的宁静了。

剑,剑侠客,以一种未入江湖的豪气征服着他眼中所能接触到的一切,尽管他已被尖牙利齿的飞鱼撕咬得遍体鳞伤,却仍然倔强的对抗着,眼眸中的杀气分明也是两把剑。

剑者,用剑,身为剑,心作剑,怎能不入江湖……

夕阳落下时,剑已经没有完整的肌肤了,汗水混合了鲜血滴在沙滩上,婉若一朵一朵暗褐色的花。

边上有人用惊讶,嘲讽,诸如此类的目光盯着他。

而他只远远的望着天边落单的孤鹜,他知道,自己就像那只落单的鸟,没有朋友,没有亲人,甚至没有一个可以说话的对象。

现在的他,除了盲目的练剑已经不知道该做什么了,如同那只鸟一般,只有不停的飞翔,却不知道何去何从。

剑,初来人世的时候,曾想过就这样在渔村待一辈子,却不料,轮回掉转,乾坤混乱,在这个妖孽作乱的时代,竟连这小小的飞鱼也到岸上来危害人间。

姬,一个剑曾经爱过的女人,也不幸亡于飞鱼的猖虐下。从此,珊瑚海岛上就多了一只孤单的影子,一只永不罢休,屠杀着飞鱼的影子。

黄昏。

周围的人渐渐散去,剑依旧在一下一下地砍着飞上岸来害人的飞鱼,远方的孤鹜早已不知去向。

马蹄声由远至近,不是一匹,而是一群,他于是见到了改变他命运的人——侠。

侠,骑在白马上,紫衣飘飘,银发拂面,身配宝剑,剑鞘上嵌朱红宝石,灼灼生辉——好一位玉树临风的飞剑侠。

剑停下来,看着这个远方来的异地之人,看着这个远方来的异地人的眼睛——天寒地冻的冷漠。

侠看着剑,笑了,问:"你愿意去江湖吗?"

剑也笑,他知道这是个不寻常的人。"心有江湖,即人在江湖;心无江湖,去有何用?"

"哈哈,好一句心无江湖,去有何用。年轻人,只怕你天生便是江湖人,即使心无江湖却也要做江湖事。"

"我怎做了江湖事?"

侠笑着,伸手指了指遍地飞鱼的尸体,"这便是江湖事,惩恶锄奸便是江湖人,为了报仇而杀戮更是江湖人的行为。你跟我走吧,我带你去真正的的江湖。"

剑从未想过自己居然已经身入江湖许久,他只知道为了姬,为了泄愤而杀这些飞鱼,却不曾想这便已经做了江湖事。

既已入了江湖,又何必留在这,留在这仅余失爱的忧伤和飞鱼的江湖呢。

侠笑了,对身后的人说"下马,让他骑。"

接着挥鞭一扫,策马远去。

剑,一把可以杀人的剑如果不在江湖那无疑是一大损失,但如果他入了江湖,那便又是一大损失,一个江湖将失掉许多人物的损失。

伊人风度翩翩处处留香,月光山中幽幽亮,晚风吹愁如海浪;来啊来啊苦酒满杯,谁都不要过来挡,狂饮高歌爽快唱。

剑入江湖便不再是剑,是剑客。

剑客的名字在江湖中迅速传开,剑客的剑法狠,快,准。江湖人闻名心怯。

侠告诉剑客,江湖中若想真正的立足,光有剑法是不够的,要用脑。

侠和官府的人来往甚密,侠说:"论这天下,看江湖,各种有名头的人物大都是一芥草夫。你江湖再大却永在天子脚下,你名头再响也响不过九武至尊。走江湖,不若我走于江湖官场之间。能在这两者中来去自如,才是真正的行走江湖,才是真正的天下第一。"

剑客不懂,也不想懂。他只想听从侠的旨意,去杀掉侠眼中的恶人。

侠带剑客去见太子,剑客给太子舞剑,灰剑褐袍,剑客依旧是初出渔村的打扮,剑客依旧是侠手中的一把剑。

剑客的动作越来越快,飘舞着,变幻着,剑光越来越浓,渐渐的只有剑光,而不见人影了。

太子喜欢剑客的剑法,在他眼中,那是最完美的杀人武器。太子喜欢剑客,送给了剑客一把绝世的好剑——斩妖剑。

离了太子府,侠微笑的拍着剑客的肩膀,说:"得到了太子赏识,你前途无量。"

剑客问:"太子是个可怕的人,我舞剑的时候,他的目光至始至终都像猎豹一样的警惕。只是,我不明白他为何送我一把没有剑鞘的剑……"

"没有剑鞘,才能杀人最快……"

侠带剑客去见七王,剑客依旧在七王面前舞剑。

七王是太子的弟弟。

月光缠绕着剑,剑光如霹雳般迅疾,银蛇狂舞也不过如此。七王的目光由最初的警惕渐渐变成欣赏,剑踩着鼓点跨步,回转,下腰,挽剑花,侧身,回刺……

七王倒了,眼中的目光依旧是欣赏,渐渐的黯淡。侠微笑着,看着剑客逃离,太子的兵卫在外接应。

末了,剑客以被太子卫兵刺死之名,得以生还。

剑客名声大震,侠的寻剑山庄也扬名天下,江湖人为除去一害而将他们奉为英雄。

英雄?又有几人知剑客杀人的真正缘由……

浪天涯,伴随枯叶片片风尘沙,难掩真风雅,不为痴情就爱花;花太香,花下风流花死花无常,不带一点伤,只在乎爱过她。

舞是绝色的舞天姬,侠的义妹,是剑客的妻子,是剑客在冬夜选中的女人。

那一夜,冬还留连春尚未至,满城的梅花却尽数绽放。北风吹得急,落花舞得乱,花落如雨,白色的雪花和梅花仿佛要把整座城都湮没了……

那一夜,剑客见到纠缠着雪花和梅花旋转的舞。剑客从未想过世界上可以有如此相象的两个人,舞和那惨死在飞鱼利齿下的姬长得一模一样。

剑客的目光停留在舞身上久久不肯离去……

聪明的侠立刻觉察到这一切,当即决定把舞许配

给剑客。剑客爱着舞，深深的爱。

可舞，爱的是侠。聪明的侠没察觉到，在他的身后，是舞哀怨的目光。

啊哈，你又何苦强忍思念不理她，孤舟海中晃，活得四不像，还是那么想着她；
啊哈，你又何苦一定要她不想放，缘份撑不长，想爱偏不让，何必勉强。

又一次任务回来，他去看舞。舞依旧站在他们相识的梅树下跳舞，舞的脚步依旧破碎而绝艳，只是梅树没有繁花似锦，秋末的梅树上，孤独的挂着几片叶子。吟歌独舞的舞，像峭壁上的茶花，看着让人心疼。舞唱的曲，更让人疼……

十年生死两茫茫，不思量，自难忘。
千里孤坟，无处话凄凉。
纵使相逢应不识，尘满面，鬓如霜。
夜来幽梦忽还乡，小轩窗，正梳妆。
相顾无言，唯有泪千行。
料得年年肠断处，明月夜，短松岗。

十年了……剑客爱了舞十年，被舞不爱了十年，为侠杀了十年的人……

十年了，剑客不再是渔村懵懂的剑，已经是闻名天下的江湖人了。

对于侠的任务，剑客开始有些厌倦了，不知是厌倦了江湖还是真的老了……剑客开始累了……

若不是为了舞的一笑，他已经不想提那把没有剑鞘的剑了。

他知道舞不是褒姒，自己也不是烽火戏诸侯的周幽王。舞的笑，只不过是因为他又了结了侠的一个心愿。

十年了，侠也老了罢，从前的丝丝银发开始有些掉落了。侠的腰也不再笔直了……

江湖人哟，江湖人就是比较容易老……

剑客于是告诉侠，自己不想杀人了，想退出江湖……

剑客依旧是那句话："心有江湖，即人在江湖；心无江湖，留有何用？"

侠笑道："只怕你永远是江湖人……"

"若你同意，我带舞走，离开江湖，不再管江湖事……"

"你去吧……"

海蓝蓝，明朝依旧是个男子汉，江湖一句话，情爱放一旁；
花太香，花下风流花死花无常，不带一点伤，走得坦荡荡……

剑客要带舞离开江湖，回到那安静的渔村。剑客想重新当剑……

舞说："你已经走进来了，怕再也走不出去了……"

剑客说："侠已经答应放我走了。我们走吧，去那没有江湖的渔村。"

舞便收拾了细软跟着剑客走，她知道，她这一走，恐怕再也回不来了。

剑客离开山庄的时候，回头看了看"寻剑山庄"的牌匾，他暗想：侠不愧是个好的庄主，将他这把剑从渔村带入江湖，果然是寻到了一把好剑。

侠带着人马来给剑客送行，兄弟之情诉不完，江湖之事论不清。送君千里终需一别，剑回转身向东方走去，他不忍回头，这毕竟是十年的情谊啊，怎能说断就断，但他知道，退出了江湖就不能再与江湖来往。

一道寒光掠过，舞应声倒下……

剑客没想到，十年的交情终究逃不过这一劫，侠手里的剑滴着舞的血，他的眼中满是愧疚，他也没想到舞会去替剑客挡剑，他亲手杀死了自己从小相识的义妹。

舞握着剑客的手："我也没想过我会为你挡剑，我看见哥哥用剑向你刺来时，身体就不由的去挡了。剑，也许这十年，我已经爱……爱你了……"舞微笑的闭上眼睛。

剑客，一个名震江湖的剑客，终究还是不能保护自己心爱的女人。

寒光又起，侠的剑再次刺向剑客……

侠倒下了……微笑着说："没有剑鞘的剑，的确比较快……"

"为什么不肯放过我们？"

"放了你们，谁来放我？"

剑客不语。

侠开始仰天长笑："你就是个江湖人，安心吧，不要想逃离这个江湖……"

剑客看着他的尸体慢慢冰冷，一颗心也逐渐寒彻。起风了，扬起沙尘打在脸上，褐色披肩乱舞，猎猎风响。

笑天下，恩恩怨怨何时才罢休，黄昏近晚霞，独行无牵挂；
太潇洒，不问世间仇恨淡如茶，江湖一句话，行得正邪不怕。

剑客回到了山庄，坐在侠的椅子上，低吟着舞唱的小曲："十年生死两茫茫，不思量，自难忘。千里孤坟，无处话凄凉。纵使相逢应不识，尘满面，鬓如霜……"

一夜过去，剑客的两鬓也不再墨黑，已有些许斑白……

山庄的奴仆叩首拜他，请求他执掌山庄大权。剑客公告天下，寻剑山庄易主，喝下孟婆之汤，褪去一色黑发，如今的庄主是他，新的——飞剑侠。

剑客不再叫剑客，剑客叫侠……

夏，新的侠带着手下出门寻剑，遥远的渔村海岛上，他看到一个孤傲的影子，在一下一下屠杀着飞鱼，那认真的表情，那刻骨的杀气，如此的熟悉……

那是一把好剑的气息，新的侠在孟婆汤的作用下，早已忘记前世的恩怨，他只知道，有一把好剑在等候他做剑鞘……■（文/舞奴）

梦幻出游 -ON-LINE- 明星玩家

玩家昵称：昨日幽蓝
所在服务器：真武阁
游戏角色 ID：718364
联系邮箱：asp532@sina.com
网易 POPO：happyhappy00
年龄：23
星座：射手座
性别：女
目前所在地：南宁市
兴趣爱好：画画

许这就是很特殊的感情……开心！他也知道我会为她祈祷。也等待……！我知道他希望我天天而受伤！我们只能做唯一的……我们之间的友谊就会被默默的爱。



天堂II新闻台

意想不到的光彩

游通社记者牙牙12月17日体验服务器特报



对《天堂Ⅱ》来说12月15日是一个高潮的开始，随着第二章《光彩盛年》的来临，游戏进程向前迈进了一大步，在22号正式启动二章之前，官方体验服务器39、40开启，并且提供一转角色直接升75级1000万SP，另送B级装备和300万现金。这个活动让各位在天2辛苦奋战数月的玩家，进入了一个休闲轻松的时段，不过笔者除了去放松之外，还背负了艰巨的使命，那就是第一时间了解二章的内容，为以后血盟势力的发展做好充分准备。

不过进了体验服务器，我就纳闷了，一转角色升75级送装备倒没什么，就是这1000万SP，不够学全技能啊！这还叫什么体验啊，不完美，实在郁闷。当然，新章节的惊喜也是不断的，首先是角色创建里新增的发型和脸型，都挺有性格挺漂亮的，笔者选择了先知职业，创建人物时特意挑了一个新鲜的发型，绿色……当时看还是满好看的，结果人物一出来就后悔了，远观的感觉就象一个西瓜皮扣在脑门上，残念啊！至于其他种族的造型，尤其是胡子系统，让人感觉极为恶搞，个人观点是：打死我也不会留一脸大胡子。

人物创建完成后，第一时间是了解操作界面的改动，打开道具物品栏，发现在人物装备栏披风跟耳环槽的中间多了一个空间，暂时不清楚是放什么用的。动作栏中加入了新的动作，舞蹈、哭泣、拍手，笔者跟自己的组员站成一排，大家一起跳舞，说实话人类的舞蹈动作感觉一般，但大哭很有趣，特别是当一组9个人在同一时间大哭，让人忍俊不禁。关于新动作，印象深刻的一件事是看到一个战士在PVP取胜后在失败者的身边起舞，那个样子实在是贱到了极点。

体验服第二天，笔者顺利一转，拿到了提升到75级的角色和装备，然后开始做2转任务。这里，郁闷的事又发生了，几乎全服的玩家都是怨声连天的，因为每个职业拿到的东西，大多数不是自己想要的。例如笔者的先知，送的是青狼法套跟邪灵魔杖，与笔者想要的东西相去甚远。先知在高阶时应着青狼轻甲，手拿攻击性的武器，体现全BUFF制胜的概念，结果给我一跟魔杖，让我都不知道该怎么去敲2转任务中的怪物了。接着，我听到同伴的惨叫，舞男发的是柯贝克剑……我不知道他们2转后如何起舞，难道卖掉去换双革命？还有那些体验弓手的，一律没有发弓，全服务器没见过一把弓……另一个让我极度郁闷的事是，神职2转后需要大量的技能书来学习高阶技能，但是所有角色都提升到75级这个档次，面对精灵谷跟象牙塔中那些深蓝名字的怪物，欲哭无泪啊！你就算打上一个月，都不一定能爆出一本技能书，更别说先知的速度激发这个重要技能，还不是随便打怪就可以掉的。如何在体验服快速拿到技能书？真是让人摸不着头脑。小道消息说有一种白名怪可以掉一个职业的全部书籍，笔者体验时间太短，现在还没有找到这样的怪物。



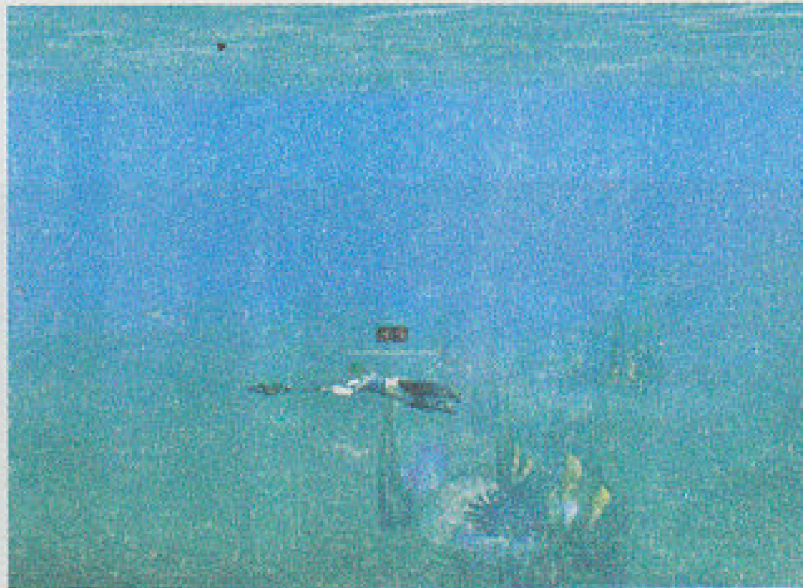
二章中新增了骑龙的设定，为了让玩家体验骑龙的快感，官方在体验服务器推出了活动，在亚丁大陆新手村中会出现GM来发送可以骑的龙马，白妖村的GM叫白精灵，黑妖村的GM叫暗精灵，向他们索取可以得到龙马，不过GM通常都不说话，让人觉得很酷，你索取后他会扔下龙之笛，然后离去。不过感觉这活动组织上有些问题，结果很多人看完官方消息后都以为是可以随机拣到龙，或者打怪有一定几率爆出龙，就象我的队友，这么多人无一人索取到龙，最后是在体验第一天的尾声，大家穷全身之财买了一条黄昏龙，结果被饿死在摇篮中……

在体验服务器中最郁闷的事，莫过于第二天做2转任务，一是耗时巨长，来回跑路少说也要7、8个小时；二是心情急躁，如果不能在体验第二天完成2转，那势必会耽误第三天（也就是17号）杀安塔瑞斯的活动了；三是怪少人多，所有人都抢着做任务，怪根本不够杀。对此，官方在第三天维护时做出了及时更正，直接派发2转道具，任务不用做了。虽然浪费了一天时间，不过能改就是好的，截止到发稿，笔者一直在期盼着前面说的那些问题都可以尽快得到解决。

接着说说二章中重要的怪物和地图，2章中怪物属性和刷的位置跟数量都有相当大的改变，首先怪物加强了魔法攻击，拿说话岛北的石人为例，笔者7级学完技能就过去找它了，然后被扔了一个风弹，笔者心说完了，没魔防可能要挂了，结果发现风弹的威力大减，正在高兴的时候，又一个风弹扔过来，然后石头人一个接一个不停的扔，让笔者只好四下奔命去了。原来这个石头人的攻击大大减低但是魔法的间隔却大大缩短，刷新率提高。题外说句，新手村增加了很多警卫巡逻，大大保护了新人不受恶意PK之扰。

在笔者的练级之路中，对克塔的勘察只停留在一层，因为怪物太多，也就无法逾越去二楼了。克塔中的怪物全部改为主动攻击，并且会胁从攻击，刷克雷特的地方少了，只有几只，以后做转职任务更麻烦了。傲慢塔作为60+的人物练级地，75级毕业的队伍进一层杀怪还是比较轻松的。16号晚上笔者组织了两队人进去。傲慢一层中间设置有安全区，四下的房间刷的都是一样的怪物，一个小BOSS团加若干绝望系列。例如绝望弓手、绝望骑士，还有一个塔之亡灵。跟上面说的一样，怪物加强了魔法攻击，尤其是冲击系的魔法大大增强，例如休克、麻痹这两个技能，尤其是麻痹，一中就是一分半钟时间不能动！这对团队作战是非常大的打击，试想如果队伍中的主教跟席林被麻痹，那这个队伍少说也要死一半人。







所以二章对神职的操作要求又提升了一个档次，神职离大部队不能很远，以免被主动怪打趴，但太近也不行，近了则要中群体麻痹跟休克，看来以后神职更加辛苦了，组队时要保持120%的精神。在傲慢塔进口就能看见上楼的楼梯，逐层向上前5层的怪物都没有什么特别，跟一层类似，上到6层后怪物就有所改变，等级提升，怪物变换为长的象卡拉克、死亡骑士的怪物，分别叫哈勒特、哈勒特的侍女、哈勒特的部下、白金族的射手。穿越6层到7层的时候要经过塔中心的位置到另一面的楼梯，怪物很多很密集，尤其是刷新速度飞快，加之掌握群体麻痹、睡眠技能，穿越时比较费劲，在途中看见一个70级的BOSS柯林姆的团队，我们的队伍行进到这的时候服务器通知维护，我们不能继续向上，所以我们的战士提议挑战BOSS，结果一个深渊冒进，冲上去的时候被柯林姆两下也就KO了，然后大家就以四下逃命结束了这次傲慢的冒险。

二章新增区域，位于奇岩城下方，开放有鳄鱼岛、宁静平原、细语平原。笔者带一个宝藏溜了一圈，感觉怪物非常嫩，因为等级太高的关系，所以谈不上体验，基本都是两三下搞定，总的感觉是鳄鱼岛上聚集了密密麻麻的巨大鳄鱼，适合团练；另外两个平原上怪物分散适合法师solo。穿越这些地方我们来到伊娃的水下神殿，借助伊娃之吻的魔法才能顺利进入，需要在美丽的海里漫游一段路，然后从洞口浮出水面。里面是个神秘的殿堂，分别被若干水门所隔离，水门开启是有时间限制的，耐心的打进去，感觉外围的怪物非常散，数量少，最里面是一个较大的平台，刷的都是小BOSS团，但是令笔者失望的是根本没有大BOSS，一个毕业宝藏加一个毕业先知在这里游刃有余。二章怪物AI都有所提升，比如一个法师开石头怪，然后一个刺客在旁边协助，在以前无论如何，这个石头都不会去攻击刺客的，但是现在不同了，刺客摸它一下，它就会扭头攻击刺客，从这里来看，以后开怪的技术可能要相应的更改了。总之猎杀怪物的难度大幅度提高，练级更富挑战性，所以应该想好应对的办法。因体验时间短促，地图太大无法详尽，希望大家谅解。

最后来说说比较重要的PK，笔者组织了一票人，深渊、宝藏、西林骑士、暗骑士、大地、工匠、剑斗等战士职业，去PK场体验的结果如下：

让人激动的是深渊开放了致命威力6，打起来刀刀见血、配合致命之息深渊威力大幅度上升，达到毕业的等级回避也非常高，配合夏隆衣服的属性，让深渊变成一个鬼魅般的杀手。宝藏相应也提高了被动的致命威力6级，加之他的技能全面，让宝藏这个热门职业，更加的炙手可热。大地在75级将自己的回避发扬到了一个极限，左右闪躲敌人的攻击，同时用被动的加致命命中技能，使其成为单劈三刺客中胜算较大的一个，如果说深渊跟宝藏还互有胜负的话，大地胜利的悬念就相对的要小一点。剑斗因为无双手剑所以无法施展自己的独门绝技，让二章中这个热门职业要等一等才能看出他的威力了，截止到发稿，还没有得到这些双手武器职业发放装备的最新消息。席林骑士PK超强，三晶加身，掌握雷电系的怒雷强击，这个技能让人汗颜，一旦放出，将被击打的人定在当地，麻痹一分半钟，除非主教出手去解，不然就是等死，当然如果打不中就是自己等死了。暗骑士的冲击盾确实有改弱，而且在对刺客的PK中，胜算大幅度下降，因为没有D结晶，所以狗无从招起，而且狗书也是实在难得，所以这个悬念要留到公服去揭开了。兽人职业在体验服务器中大放光芒，暴君的变态攻速让被打的人心寒哦，笔者纳闷的就是这么快的攻速如何快速吃蛋，也是个比较头疼的问题。不过暴君的末日之拳的技能感觉不是很灵光，打不中别人还要眩晕，这不是自杀技能吗？法师中咒诗依然抢眼，高达1000+的施法速度加上魔法消除，就是消除人身上所有的Buff，加上他强大的冰之枷锁的放血技能，排在法师的首位；狂咒以自己极高的魔攻让各种法师职业汗颜的沉默术紧随其后；术士、法魔以技能的高魔攻也可以不让其他职业小看，尤其是法魔，召唤的猫拥有1100+的攻击跟6000+的血量，让人实在刮目。笔者看见一个咒诗对弓手的PVP实在没有悬念，直接魔法消除后精神燃烧靠近猛推，几下就将弓手斩落马下。二章以后弓手大幅度改弱，这也是事实，至于国内对此职业的更改还是未知数。总而言之，各职业都将特点发扬光大，让玩家们对全新的二章中精彩的PK更是期待有加。

另外新增的一些非常怪异的道具不得不提，首先是魔法绳索，按它的说明是用来捆绑各种灵魂蛋的，用于给矮人或者NPC捆压缩的蛋包。还有骰子，这个东西也是个趣味性十足的道具，几位朋友聚在一起小赌怡情，也是不错的消遣。说到蛋就要提一下，商店可以买到蛋包了，有300一包的，也有1000一包的，可以摸摸自己的口袋然后去选择一种合适的带上。再说说装备，B级装备的泛滥让我们领略了《天堂Ⅱ》的美丽，各种职业的人衣着鲜亮走在路上也是一种风景，开放的属性跟资料中的描述相差无多，笔者这里不浪费页码了。要鄙视的是破坏者发放的是末日套装，让其他职业眼红啊！新开放的任务笔者只选择了音乐石任务，拿到乐谱后自己做音乐水晶跟着音乐跳舞也是非常有乐趣的一件事。二章还开放了怪物赌场，笔者买了一个单赢，买的怪物是一匹可爱的小马，名字叫情人节之蓝，结果跑了个第一，赚了20万的天B，哈哈！其实不在赌场现场的人也可以观看和下注，通过中继塔来进行，听说说话岛还设置了可以观看攻城战的石头"电视"，高科技啊！《天堂Ⅱ光彩盛年》的精彩即将引爆，除了官方组织的屠龙和参见拜恩之外，游戏还设计了许多有趣的娱乐活动和小游戏，感觉《天堂Ⅱ》的人性化设计越来越高了，这也是韩国游戏的一个长足进步吧。文行至此，维护时间已过，笔者要继续投入战斗了，提醒各位不要让精彩从身边走开，提起武器一起来吧！■



天堂II 擒王大战略

文/牙牙

亚丁大陆上的怪物是非常繁杂的，所有玩家天天靠猎杀怪物换取经验跟装备，普通的怪物天天看天天杀未免乏味，所以《天堂Ⅱ》中设置了一些具有挑战性的BOSS级怪物，给大家改改口味。BOSS级的怪异于普通怪物，他们都有几个共通点，就是比出没区域内的怪要高上若干个等级，身边随时都带着几个小弟，并且人性化的几个还会说话，而且通常相貌出众异于平常的怪物，并带有鹤立鸡群的气势，杀死他们通常都会获得丰厚的奖励，较多的经验、Sp、钱、并会有一定几率掉落高级装备，话虽如此但是要将他们拉下马来也不是一件容易的事情，这就需要一定的技巧跟耐心了。

本文的灵感，来自于家游盟的那次夜游活动，当石子给我转述那精彩的过程时，我想，或许我可以帮一些忙。

蚂蚁妈妈

无头骑士、死亡骑士、蚂蚁妈妈、奥尔芬……我们有很多梦想，其中的一个就是周游这世界，寻访所有的BOSS，并且留下挑战他们的记忆，我们的梦想从这里开始了，就在这个夜晚……20个40多级的小人儿，探访蚂蚁的巢穴，用我们的勇气和亲密无间的默契配合，合力激战蚂蚁妈妈。人说怪物与生俱来都是英雄刀下之物，全部都是为了烘托英雄而存在的，那么我们算不算英雄？

古鲁丁城南方荒凉的沙漠中，有一个奇异的洞穴，那就是巨大蚂蚁军团栖身之地——蚂蚁洞窟。从洞口一直往里走，穿过兵蚁、工蚁、雄蚁的防守阵地，在洞穴的底层有一个非常开阔的所在，上面密密麻麻的站满了N多的警卫兵蚁，在他们的团团簇拥之中，就能发现一个高大的怪物了，那就是巨蚁女王——传说中的蚂蚁妈妈。

杀她之前有必要先对她做个了解：巨蚁女王43级，攻击332、物防245、魔防181、HP94500，从资料来看，她的攻击并不高，物理、魔法防御都不强，尤其是魔防，但是说到血量这个家伙就满恐怖的了，而且这还在其次，最难缠的是她身边还有8个护卫蚂蚁（二章将减为4只，容易对付多了），这些家伙令人太头大了，他们拥有类似于主教终极急救的法术，一旦你侵犯到蚂蚁妈妈，他们会义无返顾的给蚂蚁妈妈狂加血，而且速度超快！

在第一次的尝试中，我们领教了护卫蚂蚁的神勇。虽然它们挨打也绝不会还手，但是其死后的复生速度飞快，在你杀掉一批正准备往蚂蚁妈妈身上招家伙的时候，新的护卫蚂蚁已经喝完茶活过来了，想清光护卫再杀蚂蚁妈妈，这想法基本上很难实现。而且周遭的警卫蚂蚁也毫不留情，你只要敢碰蚂蚁妈妈一根头发，它们就冲上来咬到你横尸当场……我们在连续牺牲三员猛将之后，不得不停下来，寻找新的良策。



经过勘察，在蚂蚁妈妈和护卫蚂蚁身后的洞里，有蚂蚁的幼虫（虫卵）。别看这个小宝贝毫无攻击力，而且半死不活的趴在地上不动，它却是蚂蚁战士们最呵护的东西，你只要打虫卵，就会惊奇的发现洞穴中所有的警卫蚂蚁都会蜂拥向你扑过来，而护卫蚂蚁也会离开蚂蚁妈妈身边赶过来给小宝宝加血……嘿嘿嘿，数人仰天长笑，我们可以派人去打虫卵来引诱护卫蚂蚁，只要想办法把护卫和蚂蚁妈妈成功分开，就有机会挑战蚂蚁妈妈了！但是护卫对一切辅助技能如树精之足和催眠，都不理会，看来只有全部杀掉了。一轮试验过后，大家又发现了一个秘密，就是当护卫蚂蚁被群杀后，复活的时间内蚂蚁妈妈掉血将被忽略，也就是说复生的护卫蚂蚁，不会给蚂蚁妈妈补齐复生前缺失的血！

于是最终，我们把人分成了两组，等级低的一组人专门负责打幼虫，勾引护卫蚂蚁和围剿蚂蚁警卫。而另一组由高阶法师、强力打手、舞者和高级长老组成，法师专门负责秒杀护卫，利用护卫复生的几秒时间，打手给与蚂蚁妈妈1~2下攻击，舞者跳舞后可以吸引蚂蚁警卫的视线，缓解打手被围的压力，长老当然就是给刺客和法师回蓝，给舞者加血的。

1秒、2秒、3秒，停！！法师秒护卫！死啦！打打，快打妈妈！……

当大家逐渐打出了一个节奏后，蚂蚁妈妈的血终于一点点的降下来。洞穴里的蚂蚁们忙忙碌碌，跑来跑去，各种技能的光亮，将整个洞穴点燃！整个挑战蚂蚁妈妈的过程，持续了2个多小时，虽然很辛苦，但是大家都很兴奋又激动，因为蚂蚁妈妈终于不再是难以攻克的BOSS，挑战她，需要智慧、技巧与默契配合！蚂蚁妈妈会掉很多东西，厄达拉克盾、移动加速药水、攻击药水、C武、C防、精灵戒指、双刃大砍刀，如果你想获得这些东西，那就组织起你的队伍，冲吧！

妖精女王提米妮尔

越过精灵谷美丽的溪流，沿途满眼是斑斓的景致，不禁陶醉了，这个时候最想躺在花丛中做上一个甜甜的美梦。不过还是被打醒了，这里的花妖毒性很强，而其他怪物也都是不敢碰的，只能跟着大部队往前跑。穿过一座绿叶搭建的吊桥，跳到石头下的羊肠小路上，再往里，就是女王的居所了……

《天堂Ⅱ》中最美丽的地方——精灵谷，各位不会否认吧？而精灵女王，也是这个地方最美丽的怪物，都让人不忍心杀死她。妖精女王61级，物攻930、物防390、魔攻505、魔防307、HP9715，这么多数值乍看起来好象非常厉害，但是有一点就是女王的移动非常慢，虽然她有一对美丽的翅膀，但却不是用来飞的。这对弓手和法师来说，是非常有利的，不过同样是BOSS级的怪，怎么可能出来混不带小弟呢？她身边有10个提米妮尔的亲卫队，是比较头疼的事，如果集中被他们攻击一下，近战系的人一定被秒，但更幸运的事是这些护卫没事会自己溜达溜达，所以一般进入谷底



时，只要不是刚重起过服务器，它们的阵型都非常分散，也就给我们单挑妖精女王非常好的机会。

我们是来观光的，顺便拜会美丽的女王，我们怎么忍心杀掉她呢，所以下面的事情就只是空想了。

想刺杀女王，近战系的人不用说了，单挑基本找死，不是毕业的刺客或骑士都没什么机会的，这还是在护卫都走开的情况下说，但是以毕业的等级去打女王，感觉有用牛刀杀鸡之嫌，我们还是来探讨一下低阶职业的人该如何猎杀妖精女王吧。

首先我们将骑士和刺客这样的近战系职业剔除，因为根本打不了，这里最适合做主角的职业应该是弓手和巫师。不过单挑是很费劲的，要跑着打，一但再引上一两个护卫被KO的几率就是100%了，所以组个团过去是非常必要的。40+的弓手法师组上几个就可以开杀了，尤其要说的就是这个妖精跟新手村的血腥小精灵的移动真是没法比，那个小精灵感觉就跟加了5级风走似的，而精灵谷的精灵就连加上风走的人类法师都追不上，所以只要远程角色人数够多，就没什么技巧性可言，直接杀掉。如果人数只有三个人，我们可以站成犄角之势，围住女王，先由一个人开怪，当妖精女王奔向他的时候，其他两个人立刻吃蛋狂打，打不了多久女王的攻击就会转向另外两个人中的一个，那么这个人立刻停手，再由其他两个人攻击将其引开，如此循环即可将妖精女王击落在地。但是弓手的等级也不能太低，如果太低则有个命中的问题，感觉法师杀女王比较容易，一个毕业的咒诗带一个西林随便杀杀，直接7~8个水之爆裂她就Over了，可怜的妖精女王啊！这个美丽的女王在被打倒时会送你约束耳环制作卷、动物的骨头、骨粉、波形刃刀身、波形刃、地狱刀、地狱刀刀身。



奥尔芬

我们去会见奥尔芬的时候，可以说完全就是去自杀。为了庆祝4级血盟的诞生，或者说因为盟主突然无事可做而号召大家集体旅游，所以一支南瓜小分队就这样出发了（菜瓜太难听了，还是叫南瓜吧！）。队伍里只有一个上50的，就是血盟老大，其他人全部30、40级。于是，奥尔芬和她的随从们见到我们，不由分说就将我们一一放倒。我们也将这次灭团之旅的罪魁祸首，冠以"灭团超人"之美誉。

奥尔芬可以说是《天堂Ⅱ》中的招牌了，在许多的宣传CG里都有她的身影，巨大的体型、出众的外表、强大的攻击、丰厚的回报、有趣的台词，这些种种都成就了小芬的威名。说两句题外的话，在《天堂Ⅱ》的宣传CG"爱之感动"中，那个勇猛的斗士就是倒在了小芬的脚下，然后那个精灵长老从他的尸体边拿起双革命，背后闪现出各种职业的人群，在精灵长老的指挥下冲向小芬，这个场景让笔者感动非常，于是总有拜会她的念头。小芬的数据唯一可以知道的只有HP18万……残念！但据笔者估计，小芬的攻击应该破1000左右，但这攻击并不是重要的，最关键的是她身边的莱可里奥斯、瑞芭、瑞芭艾伦等一系列形似巨象的怪物随从。小芬刷一次要36~48小时，但是国内服务器每天都要重起……所以这个时间也并不是很准。

孢子海，是个比较危险的练级地方，其他象邪恶飞龙、腐烂树等主动怪移动速度都非常慢，这些都不构成威胁，但是里面有种叫崔沙林的蜘蛛就是比较烦了，这东西不但主动而且跑的暴快，去看小芬的路上，就属它们最难缠。奥尔芬首先会刷在孢子海中，身边带四头大象，象型怪的级别是48级，小芬就是50级。这个时候不用废话，有实力的各位可以抄家伙上去乱砍，打到小芬的血接近一半多的时候，小芬就会很聪明的带领手下瞬间转移回自己的巢穴，她的巢穴就在（横42.9，竖49.2）的交叉处凹下去的地方。然后么，各位就掂着自己的武器，屁颠屁颠的跑过这个地方，但是你们要是觉得小芬的实力仅此而已那就错了！冲进洞口的时候你会发现有一堆怪，那一堆堆的象冲过来，可谓是万马奔腾啊！气势让人受不了。如果盲目的冲进去那就是一个死字！这里到处都是象，所以一定要队中的主力肉盾冲上去开怪，然后法师弓手跟上高速废掉小芬，打完就是一个字：闪！那屁股后面的一堆堆的象群，别指望能清干净，当然走前要清点一下地上的东东，比如笔者就爆过飞龙皮甲跟守护项链，另外小芬还会带些C武、C防什么的。不过笔者倒是觉得小芬最有特点的就是会叫玩家的名字，很人性化也很搞笑，自己的名字打她的嘴里说出来觉得满有趣的一件事，比如"哈~还敢跟我挑战，XXXX！等着瞧！"和"XXX，你的灵魂如此美丽！"等等一些经典的台词都让玩家感觉到。



洞穴仆人王义西卡

我没有进过龙洞，因为我还不够级别，但是我听说凡是与义西卡打过照面的人都是心存向往，除了他的威严之外，也许还包括其不绯的身家吧。也许当我们强大起来，终会有一天挑战他的威严。那么，就将他列为下次的旅游目标吧，义西卡等着我……！

听听这个名字，洞穴仆人王义西卡，多响亮的名字，说实话义西卡真是BOSS级怪物中的王者，主要这个家伙长相巨酷，想当初笔者第一次看见这个家伙横刀立马的站在无头区中央，然后配合龙谷紧张的音乐，让笔者真的感觉到了震撼，尤其喜欢上他手中的双刃长枪，可惜游戏中没有实物武器，不然砸锅卖铁都要打一把横在手中。义西卡以他66级的等级成为龙谷中当仁不让的王者，物攻1158、魔防348、HP10839。他的三个小弟，贵族仆人军官，也就是类似无头的家伙，随时跟随其左右。义西卡高攻击、高防御，移动速度不慢，单杀就比较困难了，除非卡怪……

组队杀他还是可以的，要说的就是义西卡移动较快，但是他的小弟移动就非常慢了，如果弓手团上去就可以拖着怪打。重点来了，义西卡爆的东西真的让人口水四溢，就不说象强化绳索、金属纤维、线、木炭、钢铁矿、约束项链制作卷等基本的东西，重要的材料就是恶魔匕首刀身、恶魔匕首成品，恶魔匕首可是刺客最口水的武器了，B顶啊！就是现在刺客最高的武器了，市场价格可是将近一个亿啊！而且爆率也比较高，成品的几率是0.03%，刀身是10%，而且最麻烦的就是全亚丁地图上只有这个怪爆恶魔匕首的刀身跟成品，所以恶魔价格之高让人望而却步。这就是义西卡基本刷出来1分钟就挂了的原因。

BOSS级的怪还有很多，比如中立地带的苏卡鼠人族长、悲哀废墟中的食魔之魂、龙谷门口的安塔瑞斯的传令官等等。总而言之，随着《天堂Ⅱ》二章的更新，BOSS级怪物又添加了几种，我们的旅途也将不断延伸，挑战是无限的，那么大家是否拥有这份勇气呢。其实从打BOSS的技巧来说，就算等级低了人多也一样有赢的可能，关键是BOSS身边的随从非常难缠，只要将他们处理妥当，那基本就是85%成功了。组队间配合是很重要的，俗话说的好，擒贼先擒王，千日练兵用在一时，天天打那些跟放在案板上的肉完全体会不到刺激和挑战，而在与BOSS的亲密接触中，你或许可以体会到更大的成就感，还有将信任交托给同伴，将信念握于手中的责任感。当我们将这些怪物踩在脚下之时，才是真正可以顶上英雄封号之日，各位选择一下今天该用哪个BOSS级的怪洗红自己的武器吧。■



文/女巫迪迪

都是为了兄弟

《天堂Ⅱ》这款有着华丽场景和漂亮精灵MM的人气网游已经占据了很多人的心。当然，对一切美好的东西都不放过的女巫自然也从公测第一天就踏进了这个陌生而繁华的大陆。

干什么都是需要朋友的，玩网游也不例外。级别还是个位数的时候，就遇到了一个被我叫做X的黑暗精灵战士。已经在台湾服务器玩过的他，操作起游戏来自然驾轻就熟。很难得地，X主动带我练级，跟我一起找队伍；教我操作的技巧，如何使自己手中的匕首发挥出最大的威力。

X沉默寡言，和他在一起很久，几乎没好好说过话。我不知道X的性别，也不知道X是哪个城市的人。X也不曾问过我。

X却带着我练级，只要我上线，他就招呼我："女巫，练级去。"

X带着我挖宝，把所有的好东西都分给我。

X替我出头，为我打架。

那是我第一次遇到企图杀我的人，我看了看他穿的装备，很轻蔑地就把他给放倒，难道出现在新手村的人一定都是新手吗？我只是喜欢经常回到我美丽的家乡看风景而已。

当我欣赏着象眼泪一样纯净的精灵湖泊的时候，倒在我身边的人仍然在骂我，我不在乎。他先打我的，难道我不能正当防卫吗？他却把他的朋友叫了过来。朋友之间的信任自然大于我这个陌生人，尽管我一再的解释，那位义气的朋友仍然朝着我杀了过来。

寡不敌众，我躺倒在血泊中。

一时气愤，我想起了X。

X迅速地来了。

"为什么杀我朋友？"

"他杀了我朋友。"

"出招吧，都是为了兄弟。"

一片刀光剑影后，有一个人倒下了，X凛然地挺立着，匕首上发着傲人的蓝光。

当那两个人离开后，X对我说："女巫，以后你自己照顾自己，我要工作了，暂时离开。号由朋友代练一段时间。"

"噢……"

"我不在的时候你加个血盟吧，会有人照顾你。"

"X，你还会回来吗？"

"会的，希望你到时会变得更强。"

"一定的。"

为了和朋友们一起开心

没有了X的日子我有些孤单。X的代练朋友从来不理会我，我也不想去找他，虽然他用的是X的ID，却已经不是我熟悉的那个X了。想起我从出道以来到现在，身边一直都有一个朋友陪伴着，现在他离开了，心里有些难过。

我对X并无非分之想，也不曾象网游里流行的那样称兄道妹。我只是叫他X，他只是喊我女巫。我在X身上，找到了如此珍贵的友情。我想即使是被整个社会认做有不良导向的网络游戏，也是有着它美好的东西。

我想我该找一个血盟了。《天堂Ⅱ》里面的公会组织被称做血盟——歃血为盟，更显出了这个游戏对合作、对友情的注重程度。我想我应该尝试着去寻找除了X以外的美好友谊。

终于被我找到了那么一群人，他们热情、团结，对练级方面的事情不大注重，喜欢集体去冒险。

盟主叫豆半，是个很健谈的人类剑斗士，喜欢用冒号和括号组成笑脸；有牧师MM叫月月，在TS里的声音又嗲又酸，却充满了温情；有工匠叫泡泡，不太具备经济意识，玩游戏只凭随意，说过的话让人忍俊不禁；有刺客叫手手，刚刚做了爸爸，喜欢在盟里谈论他的女儿；有骑士叫叶子，是个喜欢合成东西的懒惰骑士，对于打钱的激情永远大过于练级；有兽人法师叫险舞者，被我们亲切地称作"三奶"……他们个性鲜明，却始终在这一个集体里融洽地生活，他们平和、安静，只是过着他们在《天堂Ⅱ》世界里自己的日子。

我和他们一起去蚂蚁的洞穴冒险，被很多只工蚁兵蚁围住灭了团。一地七七八八的尸体，却没有人生气，仍然只是互相嘻嘻哈哈地开着玩笑，讽刺着谁谁谁的死相难看；大家几乎在同一个时间段升到了40级，开始做着不同的但是都很繁琐的2转任务，每天都有人在抱怨自己的腿是多么的短，《天堂Ⅱ》的路是多么的长。豆半是第一个完成2转的，他每天都能听见他的部下在说自己崩溃。然后豆半呵呵地笑起来，说这是必经的，你崩溃完了别人也会开始崩溃，到时候也象我这样呵呵笑好啦。

我们去精灵谷打宝，被那华丽到奢靡的风景所震撼。瀑布下面的水流五彩缤纷，大朵的有着丰厚枝叶的妖艳花朵在夺目盛开；小妖精们扇动着薄薄的羽翼，仿佛在蛊惑着你的心灵；风的精灵们舞动着她们长长的裙带，轻轻地叹息着她们的遭遇；会动的树精，拿着长矛的守护者，脸是花朵的森林信使，我们好象置身于一个奇幻的童话梦境中。

为了看风景而被风精灵们KO的可怜的我，看着自己的衣服掉在地上，忍不住呜哩哇啦地哭起来，朋友们本来已经回城，知道我的衣服掉落了，又千里迢迢的赶回来帮我拣，还不忘调侃着我的贪心与粗心。

做四级盟任务，看着伙伴们一个个在雕像前毫不犹豫地献出自己的生命。失败了再来，再次献出生命；我们是那么的笨拙，一个一小时要做完的任务竟然做了两次，光手手就牺牲了四次。手手抱怨着自己的命苦，我在屏幕上打出一串大笑；电脑外面，却流出一串眼泪。死几次都无所谓，死几次都不在乎，因为是为了大家。谁都是这样想的，所以我感动地哭。

我在《天堂Ⅱ》里没有什么，级别、装备、金钱都是末之，我最值得骄傲的，是拥有一帮如此值得交往的朋友。

如果说X带给我的是玩游戏的专注和认真，以及技巧和操作，那么豆半他们带给我的就是玩游戏的开心与随意，以及集体和同伴。当然这个世界里有很多血盟并不是那么想的，当我们都40级的时候服务器里两个最大的血盟间发生了矛盾，为了自己的霸主地位而兵戈相向。练级的圣地——克鲁玛塔，经常发生不小规模的盟战，很多人参与其中，不停地杀戮，然后炫耀自己的战绩，却并不知道自己为了什么而战，自己杀的那些人到底哪里对不起自己。

我对于这种战事向来是很反感的，我并不是不喜欢打架，游戏嘛，PK算他的一个部分，但是对于无意义的战争我很排斥。打之前总要知道原因吧？难道头顶上的盟标就代表了一切么？就要互相仇视么？

我对盟里的人说起这些事，他们却意外地沉默了。原来豆半和两个敌对盟中的一个盟主关系很好，那就意味着，总有一天我们也得投入这场也许是无止境的战争了。

我想起了X，如果他回来，我一定要让他加入我们这里。

《天堂Ⅱ》的天空开始有乌云飘过，遮住了我最爱的大月亮。我开始发觉，总有些令我沉重的东西开始浮出水面了。豆半对我们说没事，我们先练级，让自己变强。所以虽然外面的世界一片腥风血雨，我们这个小小的天地里却还是安静祥和。

我曾经问过豆半，他建一个血盟是为了什么，他说："为了交朋友，为了和朋友们一起开心。"然后他打出一个惯用的笑脸符号。

我第一次密了X的代练朋友，对他说："X你放心啦，我现在很好。"

他打出熟练的四个字："不是本人。"

我只是轻轻地微笑着。

进去就出不来了

日子一天天地过去，X还没有回来，我和豆半他们建立了深厚的感情：我天天都和他们在一起练级、做任务、冒险，然后被灭团，举行盟里的PK大赛。

我们又成熟了，大家从塔里搬到了龙之谷。龙之谷的深处，沉睡着一条龙。当然我们这个级别是没有眼福亲自去看了，只能杀杀龙的孩子们亚龙来解解馋。

战事仍然持续着，在龙的洞穴里已经到了白热化的地步。说话稍有差池，动辄千军万马的情况比比皆是。谁也无法安心地练级，服务器已成乱世。豆半为找一个适合我们练级的地方而操碎了心。

就在这个时候，X回来了。

他密我："女巫，你还好吗？"

也许X的归来是对这段阴霾的日子的一个安慰，我兴奋地跟他谈起我的一切经历，骄傲地把我的朋友们告诉X。

X的话多了起来，他呵呵地笑着，说"女巫，你过得很好，我很放心。"

"我当然过得很好啦！你要不要加入我的盟啊？他们人都非常好的！"

"呵呵，不用了，我有盟的。"他在屏幕上打出一个血盟的名字。

我看见《天堂Ⅱ》的天空里乌云密布，那个血盟跟豆半的盟主朋友是敌对的。最终的最终，我会和X战斗吗？

我不明白。如果两个血盟之间不进行攻城的话，哪儿来的这么大的仇恨，使得所有的人就象着了魔一样，练级只是为了杀人，杀人只是为了消遣。

《天堂Ⅱ》的月亮仍然很大很圆，《天堂Ⅱ》的朝阳仍然很绚烂，精灵谷里的那些花朵，还在迎风摇曳着，洞穴里的龙，仍然神秘地沉睡着。可是一切的一切，早已经不是当初的模样。也许只有豆半和他的朋友，还在努力维持着已是奢望的和平。我不希望豆半他们被卷入战争，可是似乎已经越来越难。

血盟在发展，豆半已经有了几个比较低级的分盟，那些新加的朋友，在塔里已经找不到一处安静的所在。我们何尝不是呢？这场战争，已经席卷了整个大陆。

终于有一天。我们的盟友在塔里被敌对盟的人杀了。豆半要过去，但他阻止我们去，他说他代表个人过去，他说他尽可能地保护我们不受战争的影响。我们知道他受的压力很大，他的那个盟主朋友天天打电话让他加入战争，但是豆半仍然坚持着让我们不要卷入。

"进去就出不来了。你们都是不喜欢打架的人，何必要趟混水。"

我们还是跟过去了，我们害怕豆半有危险。

如果有可能，我真希望在这个甜美华丽的游戏里安静地生活，公平地PK，可是我不能，我是豆半的朋友，我是豆半的血盟的盟员，我要去和豆半并肩作战。

我们都是别人手中的烟花

也许我是个很傻的人，我会为了网络游戏里不认识的人而哭泣，或者悲伤或者感动；我会为了一个虚拟的社会而较真，我始终认为杀人需要理由；即使是在虚拟的社会中，也应当有着健全的法制。我知道起码现在是不可能的，中国尚未有相关法律出台。但是如果可以，我真的希望化解这场战争。大家为什么不能在攻城、PK赛的时候一见高下呢？以武会友也未尝不可。为什么却要在这些练级的地方进行无休止地打斗？让无辜的人一个个地卷进来，一个个被仇恨所吞噬，变成了只懂得杀人的机器。难道这个有着华丽场景的游戏，这个有着漂亮的精灵和帅气的人类的游戏，这个有着一切甜美的游戏，是要我们在这些毫无意义的地方到处残杀吗？

如果有可能，我真希望我看到的是场错觉；如果有可能，我真希望那个手刃多个我朋友的人是个陌生人；如果有可能，我真希望那存在于三个月以前的记忆会全部消失；如果有可能，我真希望我面对的不是他。

可是X就那么站在我的面前，一言不发，匕首上发出清冷的光。

我开始出汗，喉咙觉得渴。

豆半被一群人包围着，在奋力拼杀，他死了一次，重新又站了起来。

"这是我的人，我得为他们的死讨回公道！"

几十秒钟，豆半、月月、手手、泡泡、叶子、三奶……我的朋友们都倒下了。我看着我的朋友们，我觉得他们永远也不会再站起来。

仇恨。仇恨。仇恨。

只剩下我和X在尸体中站着。

"X，为什么杀了我朋友。"

"他们杀我朋友。"

"……"

"女巫，你走吧，我不杀你。"

我站着。站在我的朋友们的尸体中，站在X的面前。

仇恨！仇恨！！仇恨！！！

"X，你出招吧，都是为了兄弟。"我拿着匕首冲向了他。

我不喜欢PK，我也不爱打架；我现在的朋友们倒在血泊中，我拿着匕首冲向了昔日的朋友。

为什么！为什么！

难道盟与盟之间的敌对是需要我们这些普通人来承担吗？我们到底为了什么在互相残杀？又是为了什么要反目成仇？只是因为我们所属的是不同的血盟吗？我所在的服务器已经成了乱世，天天都有人在浴血奋战，却从来不知道理由。他们杀我们，我们报仇；我们杀他们，他们报仇。起初只是几个人的恩怨，只是因为所属的血盟不一样，越来越多的无辜者被卷入这场战争，越来越多的人变成了杀人机器，越来越多的人在游戏里丧失了一切道德。这样的恩怨，这样的无止境地循环，为什么要我们这个最平静的血盟承担？豆半只是想在这个甜美和繁华的游戏里和朋友们安静地生活，只是为了开心，为什么会在这里全部死去？

而我，为什么要对着X用出我平生最得意的必杀技？我和X没有留情，我使出浑身的解数，最终还是倒下了。

我流出汩汩的眼泪，放声大哭。

X说："女巫，有些事我们身不由己，游戏就是这样设定的，既然我们加入了敌对的血盟，我们注定自相残杀，总有一天。"

不！不是这样的！我们可以友好地PK，我们可以公平地攻城，我们却不该进行这样无意义的战争！

我却一个字也没有打出来。豆半叫来的人终于来了，盟主朋友带来了很多高手，将X杀了十几次。倔强的X面对着比他多几倍的对手，始终不曾逃跑。

我麻木地看着，不想下线，也不想说话。我想起了在最开始，大家都是新手的时候，没有血盟，没有仇恨，X教我如何使用匕首，X把所有的材料都分给我，X带我逛遍地图的所有地方，被高我们十几级的主动怪追的到处跑；我想起了在最开始，刚有血盟的时候，大家在论坛上互相拜帖，说着客气的话，朋友们带着我到处冒险，到处旅游，和他们开着无伤大雅的玩笑……

从什么时候开始，我们都成了这个样子？

豆半在这一天彻底告别了中立的立场，加入了两大敌对盟的一方。几乎天天都有战事。

朋友之间仍然开着玩笑，仍然友好的打着招呼，可是不再去旅游，也不再去冒险。大家只是在拼命的练级，要自己变强，变得更强，强到足够保护自己并且保护他人。豆半的话开始少，有敌对盟的人出现就立刻喊联盟的朋友上去厮杀。我们都习惯了这种生活方式。掩埋了所有的问题与不满。谁都象我一样，不再说话，不再质疑，不问理由，亦不需要理由。只是练级，杀人；练级，杀人。

再一次看见X，他频繁出现在战场上，已经是服务器里数一数二的PK高手。我停止了战斗，只是远远地看着他，看着他刀起刀落，看着他倒下，看着他站起来。

屏幕上一行红字，X密了我："你放心，我不杀豆半他们，不会再杀。"

我只是缓缓打出几个字："X，我们都是别人手中的烟花。"

我们都是别人手中的烟花，灿烂给别人看，留给自己的是一地灰烬。■





HALF-LIFE® 2 半条命2 全流程问题集

文 / 英俊大狼

因为游戏有许多种方法通关，所以我这次使用问题集的方法帮助大家，遇到问题时察看相应的方法即可。

STAGE1 进入地点 POINT-INTERSECTION

1.1：我现在应该做什么？

回答：跟着火车上的人离开，他们会带你走过一道转门。走进后向左转，之后向警卫最多的地方走，找路进入安全门。

1.2：我是否该进入 Nova Prospekt?

回答：不行！士兵会领你进入安检室。

1.3：噢！是一代的 Barney 那家伙！我该怎么办？

回答：与他谈话，之后进入由他打开的门，用箱子堆在二楼窗前（用 E 键移动箱子），跳出窗子。

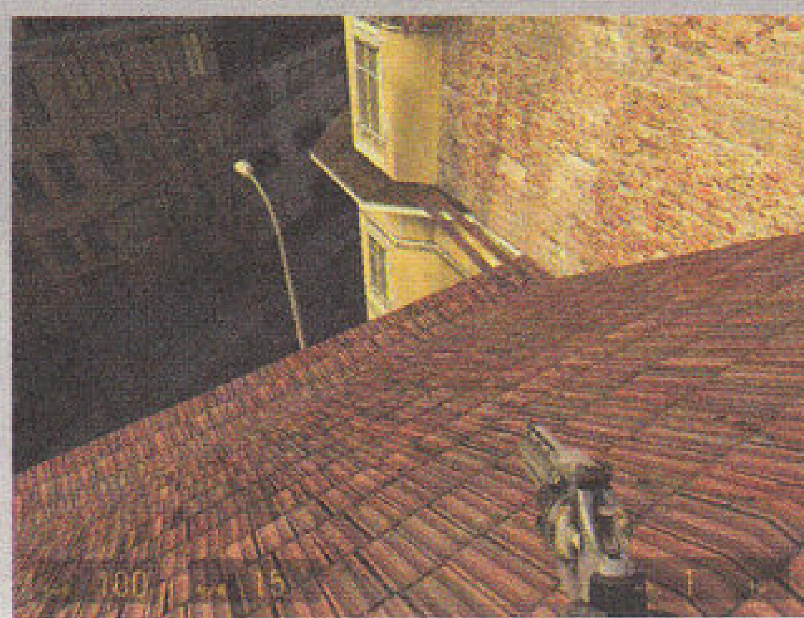
1.4：一个警卫要我捡起一个垃圾，怎么办？

回答：把他引到一边，但这样他会揍你。大丈夫能屈能伸，乖乖把垃圾捡起来扔到垃圾箱里吧！

1.5：City17 实在太恐怖了，怎么办？

回答：在广场那里走右面的小巷。在小巷里面找到一个梯子，爬上去跳到铁丝网的另一面，之后顺路向右走，找到一间开着门的公寓。





1.6：进公寓了，我该怎么办？

回答：上三楼，别惹麻烦，直接穿过三楼上四楼，会有一帮人请你进入他们的公寓。

1.7：似乎这些家伙也是危险分子，我该怎么办？

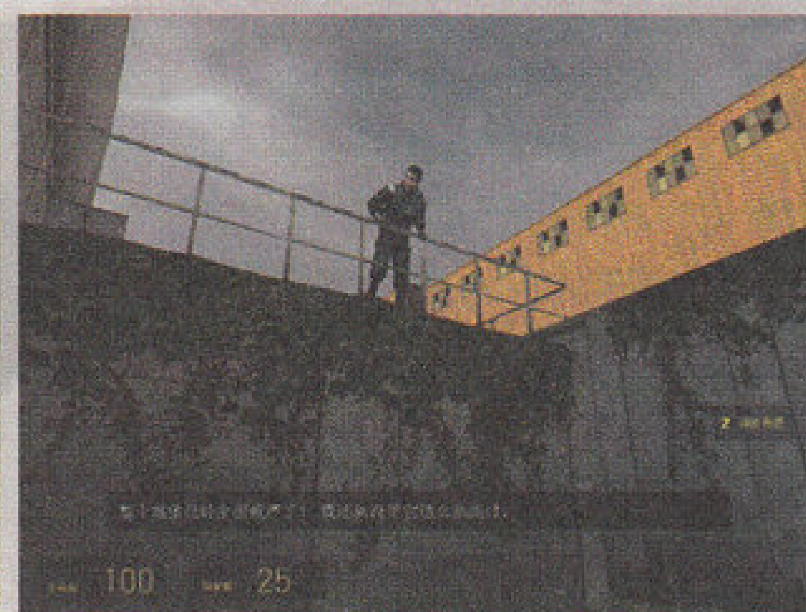
回答：早就说过，没有枪的你就不是英雄！赶快顺路爬上屋顶！别理后面追击的警卫，跳到对面的平台后，小心走过屋顶小路，千万别掉下去！走到尽头后进入建筑，下楼！

1.8：我很害怕，这里无路可走啦！

回答：没关系，Alyx Vance 会帮助你！跟着她前往实验室。

STAGE2 好日子 A RED LETTER DAY





.1：好吧，我在实验室该干嘛？

回答：听从 Barney、Dr. Kleiner 和 Alyx 的安排，并照做一切。注意，一定要穿上他们给你的防护服，帮他们插上传送器插头，并打开开关。

2.2：现在 Dr. Breen 知道我没有被传送到该去的地方，我该怎么办？

回答：一直往前走，Barney 会把你的铁撬给你。之后敲碎木板，顺路一直往前。来到火车站，别往右，直接向左，找一节开着门的车厢，穿过车厢，小心开过来的火车，往前再找一节开着门的车厢，进入，爬上梯子，别理警卫，跳过铁丝网，一直往前走。



3.1：那有一对被袭击的夫妻！我该怎么办？

回答:杀死步兵,你会搞到一支手枪和一些弹药。继续向前走,会遭遇一个埋伏在楼上的步兵,做掉他之后,再上楼。

3.2：对面的那个梯子是断的,怎么爬上去？爬过去之后怎么办？

回答:等一下,等火车停下后,借助火车跳到对面。打碎木条,收起屋内的所有东西,向右顺路走,直到看见一处快倒下的铁丝网,跳过铁丝网后向右走,找到地下的一个小洞,钻过去！

3.3：OK,我穿过障碍了,现在呢？

回答:跳下铁路向右走,多多利用路上的油桶,烧出一条通往楼上的血路,然后跳进那条满是垃圾的运河里(小心！一列火车可能会撞到你)。

3.4: 天哪！在河里我就像一条小蝌蚪！

回答:小可怜~一直往前走,爬上梯子,跳进红色车厢顶部的洞。里面的外星人将给你的防护服充电,而那个人类会给你打开一扇门。破坏那堵木墙,钻过障碍物。小心观察路上的一个藤壶,这次它没有吃你,而是吞了一只鸟。

3.5: 又是一对夫妻被射杀了,我会是下一个完蛋的吗？

回答:可能哦~不过只要你好好的练习枪法,死的就不会是你了。一路右走,杀死一切你能看到的会动的物体,爬上尽头的梯子,来到一处平台,解决掉外面的步兵,但别浪费太多的时间,耽误得太久的话,会遇到装甲车！

3.6: 这儿有打也打不完的步兵,我该怎么办？

回答:打爆那个被脚手架支起来的油桶,瞧！打开了一条穿过去的路,然后一路向前,小心路上的藤壶。如果掉下平台,可以在下面找到一条管道通回上层。

3.7：好吧！现在我该做什么？

回答:找到左面的门,进去后爬上一个平台,然后跳入水中,看见么？在你前方有一个梯子,爬上梯子跳进前方水域。尽量躲开掉下来的油桶,如果觉得上面的步兵太讨厌的话,可以打炸他们身边的油桶,送他们上天。借助木头平台跳进前方的通道,这里头有一大群藤壶,把油桶扔给它们,当油桶接近这些家伙的嘴巴的时候再打炸！可以节省不少子弹！记住这个小窍门哦~







3.9：我遇到一个跷跷板,我该怎么办？

回答:看看,地上有许多砖块,把砖块都放在跷跷板上,就能跳过去了。

3.8：天哪！前面的路被封死了！

回答:没关系！看看那条被“封死”的路前面,有很多油桶啊~打爆油桶就好了！不过前面的洞里面也有很多藤壶，记住我刚才教你的小窍门了吗？躲开外面的枪林弹雨,不过别忘了杀死那些机器蜂,它们会给你带来麻烦多多！

3.10: 之后呢？

回答:小心对付洞里的藤壶,然后跳进水里,爬上左前方的梯子,借助对面池子里的木板连跳进那条通道。之前可以先利用油桶搞定上面的步兵。

3.11: 哇！是武装直升机！怎么办？

回答:别理它！你现在不是它的对手！跳下坑道之后直接向左走，那里有扇蓝色的门,进入后顺路一直往右走,小心哦,那里面可是藤壶大本营！之后你会遇到一个像风车一样的十字转轮，路就在水下,深呼吸之后入水。沿着小道一路游过去,会见到一个梯子,不想被淹死就爬上去！沿着里面的蒸气管道走,干掉从天而降的步兵们。

3.12: 坑道里面有不少飞锯！我该怎么办？

回答:不想被锯成肉泥的话,就是那句话,让所有能动的东西都不能动！之后沿路走,遇到一个 NPC,他那里有不少弹药,不拿白不拿！之后,你会进入一个满是管道的房间,仔细找出中间的一个阀门,打开它放水进入房间,之后顺路走就能找到气垫船了。

3.13: 我找到了气垫船,它真不错。可是怎么通过这关呢？

回答:OK！找到大门！出船,手动打开大门,就这么简单！





4.1：这里是有个“V”型斜坡的地方,有蓝色的筒子,怎么过去？

回答:那周围一共有 4 个蓝色浮筒,两个在上面的通道里面,一个已经被装载在支架下方,另一个就在水池里面。你需要做的就是:将所有的浮筒都放到支架下方,将斜坡支起来。之后,开着汽船一路狂飚吧,路上不要恋战。

4.2：又是一道关闭的水闸,怎么办？

回答:把船停在梯子附近,爬梯子进入建筑。杀死所有的步兵。当你看见一座机枪堡垒的时候,先抱起一个铁皮桶,然后往它那里跑,这能帮助你挡住子弹。之后该怎么让它见上帝就是你的事儿了。再里面的房间内有三个步兵,小心应付。之后你就能找到水闸的开关了,不过它似乎已经坏掉,仔细观察右面,有几个油桶不是吗？打炸油桶,yeah！水闸被砸开了！返回汽船！路上会遇到不少的步兵,多多利用不需要子弹的机枪堡垒的机枪哦~

4.3：之后有什么建议给我么？

回答:那是当然,再往前的路上,你会遭遇一些有重火力装备的家伙,最好的方法是避开他们,硬拼不是办法。你会到达一个看起来前方就是出口的地方,别过去！狡猾的游戏开发者是不会让你这么简单的就过关的！往右走,把船停在门前,开枪打碎锁子,进门。里面有马格南哦！不能不拿的超级利器！之后进入仓库,顺着路一直走,躲过直升机的火力,借助仓库中央的三个集装箱跳到另一面。我说过要做掉所有的生物了么？如果没说你做到就好了。之后上塔台,里面有两个步兵,接下来,你就能用里面的加农炮轰掉那架让人讨厌的直升机了。打开水闸的开关,跳下围栏,回到船上。

4.5：直升机好猛！它们还在不停的扔炸弹！

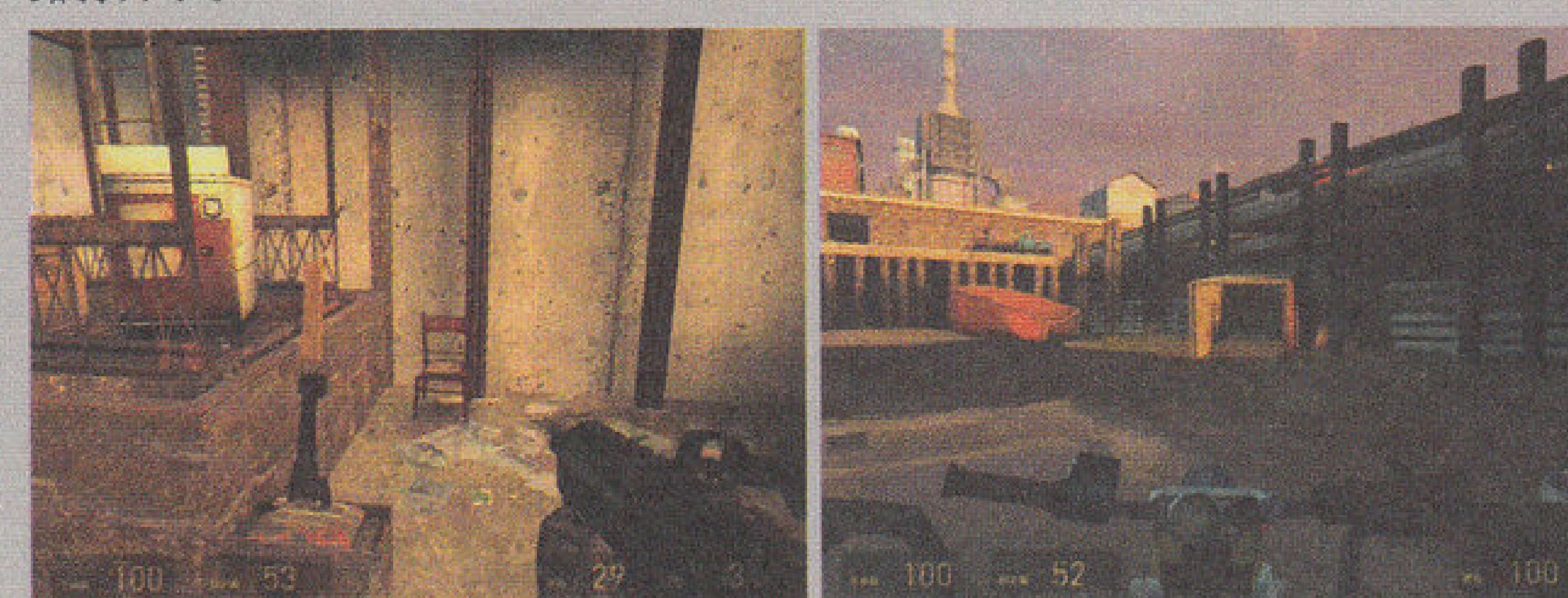
回答:你现在没有能与它们较量的武器,所以还是躲过为妙。走过 5 号闸门后,一直向右走,小心炸弹！当你遇到一些空管道的时候,就别走外面了,进入,顺着管道走！走到尽头了吗？瞧,管道插入地下了,这时候你就应该出来了,运用你你良好的平衡性,从管道的上方“飞”进前面的洞口。

4.6：这是一条死路,怎么过去呢？

回答:仔细观察周围,在你进来的地方左面有一个梯子,爬上梯子,找到一台洗衣机。把洗衣机直直的推下去后,回来。之后打开开关,你就会发现前方的路出现了。之后一直走,就看见一处反抗者基地,在那里,外星人会把你的汽船改装,改装后的汽船多了一挺从直升机上卸下来的加农炮哦！稍等一下,你就能找某架直升机的晦气,拿它试试你的新武器了！下面的路是一条直线(在一个丁字路口处要向左走),小心躲避那些藤壶。遇到伏兵？你有加农炮,谁能阻你？

4.7：我遇到两辆装甲车,打散它们之后,我才发现没有路出去。

回答:下船,钻到木桩背后的通道里面,找到一个集装箱,里面有几个油桶,打爆油桶就好了。要不你也可以节省子弹,直接用汽船上的加农炮打爆它们。现在,你前方的路打开了。



半条命2 HALF-LIFE 2




4.8:哎呀,这是与直升机最后对决!
回答:小心应付它!这家伙比以前遇到的几架直升机都厉害!像疯子一样的扔炸弹!你唯一的优势就是场地宽广,并且有一些石头作为掩护,善用这些哦!
4.9:它完了,本关任务达成?
回答:还没呢!击毁直升机之后,向左走,你会发现一个水闸,爬上梯子打开开关,开船进入。做掉本关的最后几个喽啰,绕过停机坪向左走,瞧,这里有个坏掉的开关,打开它后,水坝将打开一个小孔,开船钻过去吧。

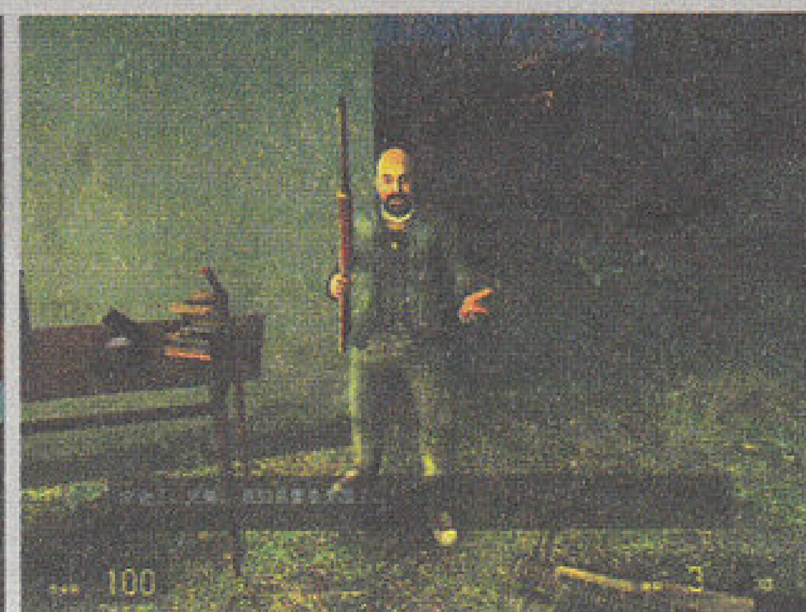
STAGE5 黑山基地东区 BLACK MESA EAS

本关很简单,不再罗嗦太多。注意,在与NPC对话无法向下发展的时候,看看Alyx、Eli和他老婆的照片。之后要找Alyx时需要用两个木箱堆起来做路。再有就是DOG想玩游戏的时候,用鼠标左键和右键来推拉。之后遇到机器蜂时,先跟着Alyx走,再跟着DOG走就能通关。

STAGE6 我们不去莱温霍姆…… WE DON'T GO TO RAVENHOLM…




6.1:与Father Grigory第一次遭遇。
回答:进入那所老房子,要注意节省弹药,尽量使用重力枪和铁撬。向左走,杀死僵尸,进入黑暗的走廊,顺路一直走到外面。在这里要充分利用螺旋桨和油桶来对付数目众多的僵尸。总的来说,就是将僵尸引诱到螺旋桨那里,然后打炸油桶,再依法炮制第二次第三次。这里有一扇带电的门,你需要先给下面的僵尸灭火,关闭液化气的开关,之后上楼,杀死里面的僵尸,切断电源即可通过。小心下楼时的black headcrabs。爬上梯子到脚手架上,走过脚手架,进入二楼的房间,借助楼下的汽车跳到对面阳台上。
6.2:第二次与Father Grigory见面。
回答:进入房间,杀死里面的僵尸。从边缘一直走,直到看到一辆白色的汽车,先把原来在地上的汽车吊起来,再回来将吊起的汽车放下,迅速跳上汽车。杀死headcrabs后,爬下前方的梯子。进入第三部分。
6.3:第三次与Father Grigory见面。
回答:向外走,杀死跳跃僵尸。进入开着门的房间,一路向上走,直到屋顶,在那里,Father Grigory将给你一把霰弹枪。跳进下方的池子,爬上梯子,进入房间,先把电梯升上来,然后坐电梯下楼。从木板上走越过篱笆,进入第四部分。
6.4:第四次与Father Grigory见面。
回答:你会发现这里很安静,在附近转转,直到找到一条将你引向控制室的路。打开开关,退出,砸碎一堆箱子。这时所有的僵尸都像疯了一样冲了出来,你有两个选择:1.弹药充足的话,就跟它们拼了;2.弹药不足的话,可以爬上箱子,从上面的路逃跑,

这样你只需杀死几只跳跃僵尸即可。顺着上面的小路一直走,跳进前方的窗户,下楼,做掉里面的十个僵尸,再下楼,进入第五部分。
6.5:第五次与Father Grigory见面。回答:先上楼,打开门后,你就能见到几个跳跃僵尸。跳到北面的房子那里,在周围转转,找到一条小路,顺小路走,找到一个梯子,进入梯子上面的房间,等待Father Grigory把小车给你开过来。这段时间里,别傻呆呆的等,站在跳跃僵尸唯一一个能过来的地方,把霰弹枪枪口对准它们的脑袋!一枪一个!车来后,先上车再拉下拉杆,见到Father Grigory并跟他一起前往墓地。一路上,Father Grigory带领你穿过墓地来到一个矿井,注意保护好他。



6.6:矿井!
回答:先穿过房子,之后跳进矿井,杀死里面的headcrabs。找到一个楼梯可以让你越过篱笆,之后钻过一个洞,游过一段水域进入下一段。那里有不少藤壶,避开它们,借助木板向前跳跃。打开开关,避开螺旋桨向前行进。
6.7:自由!
回答:在这里,你只需要一直走就好了,不要拐弯。小心一个狙击手,你可以在车厢间慢慢移动,直到接近狙击手的房间,扔颗"铁西瓜"进去他就Happy了!钻过火车,继续向前,杀死步兵和僵尸,跟随民兵来到一个据点,与Alyx谈话。

STAGE7 17号高速公路 HIGHWAY 17





7.1:一开始车子就翻了,而且有好多蚁狮在旁边。
回答:先杀死旁边那些玩意,然后用重力枪将车子翻过来。顺着路走,之后向左爬上小山,加速冲过斜坡,顺路进入管道。
7.2:好吧!现在我在那儿?
回答:开过悬崖,一直走,直到你见到两处能打碎的围栏,继续直走,避开岩石和蚁狮。最终你将穿过一处仓库,沿海岸一直开,跳过一个斜坡,来到一个民兵据点。
7.3:现在我该怎么办?
回答:跟着民兵下楼,他会给你一具火箭发射器。
7.4:没路了!怎么办?
回答:打沉一艘武装船后,走右面的路直奔一个仓库,那里有一台起重机,先冲向码头,将那里的蚁狮和步兵干掉,然后放下梯子,利用起重机将你的巡逻车放到仓库另一面,顺便砸坏那座令人讨厌的桥,从仓库的侧门离开。之后就是一路狂飚和屠杀,小心应付敌人的武装船和装甲车。路上有个一直跟着你的讨厌电球,用重力枪就能解决。

STAGE8 沙地陷阱 SANDTRAP

8.1:哇!N多僵尸!怎么办?
回答:拿枪是干嘛用的!?不过要善用重力枪!省弹药!之后顺路一直走,会遇到一扇需要两块电池开启的门。电池嘛,一块就在后院一只倒扣的浴缸里里,另一块在一张民兵的床上。
8.2:在灯塔这里我该做什么?
回答:这是一场硬仗!步兵大举攻击!先上灯塔,那有个无限弹药箱,干掉两条武装船后,民兵会把灯塔底部的一道暗门为你打开。





8.3：到处都是沙子！我该怎么过去？

回答：尽量不要掉进沙子里，利用石头一点一点地跳过去。当两块石头的距离过远的时候，使用重力枪在石头中间搭起过渡桥。这里要注意，假如你触到沙子，将最少有五只蚁狮冒出来来攻击你！就这样打打跳跳，来到一个仓库，打开那里的发电机，这可以阻止后面的蚁狮继续追击。之后你会遇到一个巨人守卫，利用加农炮对付他会更简单。

8.4：我无法穿过第三岗！

回答：利用海边的石头作掩护，来到山边的门，进去，杀死所有挡路的生物。使用你弄到的蚁狮陷阱当肉盾，一直往前冲，当你见到两个僵尸和一条破船的时候，砸毁支架，把桥降低，杀死守卫后爬上梯子，之后你就能进入 Nove Prospekt 了。





本关没有什么难点，你需要做的就是夷平所有的碉堡，打开开关，进门出门之类的。因为本关几乎是一条直线，所以你在这里不会迷路，享受战斗的乐趣吧！需要注意的就是有一堵会动的墙，在墙移动得最慢的地方有一个小洞，垫个箱子爬上去就好了。



10.1：好吧！Alyx 回来了，现在该做什么？

回答：跟着她走，注意保护好她，千万别让她挂了！

10.2：有步兵埋伏！

回答：这里有一个无限数榴弹弹药箱，善用手榴弹！夷平所有的碉堡，杀死步兵。

10.3：这里的水被通电了！

回答：是用重力枪搭一座桥，要不你就得变成炸鸡。退出房间，走上小路，在步兵攻击你的地方跳下平台。

10.4：这里是另外一个控制室。

回答：最难的部分到了！这里你有三个碉堡，把碉堡安放在下面所示的地方。两个用来监视入口左面的盔甲和 HP 补充器。一个监视右面。你需要做的就是利用碉堡来抵抗一波又一波的攻击，小心手榴弹和飞锯，直到 Alyx 抵达。之后跟着她走就好了，不过要小心路上一间黑灯瞎火的房间哦！请看示意图 1，红色方块为碉堡，蓝色圆点为步兵可能进攻的方向。

10.5：Mossman 逃脱了！我现在该怎么办？

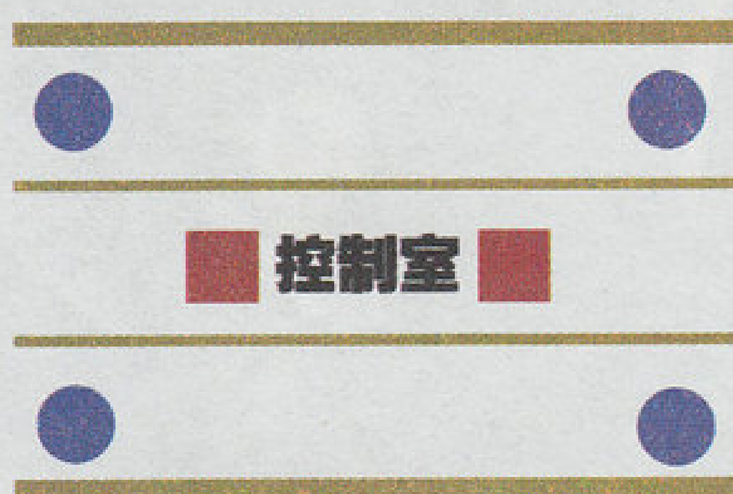


示意图 1

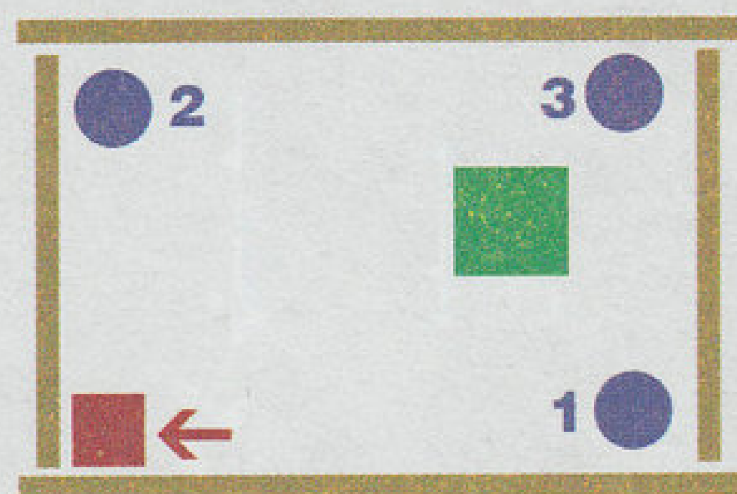


示意图 2

回答：这是有关碉堡最难的一部分了！好好观察周围，把房间假想成这样，请看示意图 2，红色方块为碉堡，蓝色圆点为步兵可能进攻的方向，绿色方块为传送器。你需要做的就是保持 Alyx 与步兵之间的距离，让她正常工作。你保持从蓝色圆点 1 到 2 之间的扫射，不用害怕打到 Alyx。不停的扫射，直到传送机准备完成。



11.1：我该怎么带领我的小队？

回答：在本关开始的时候，先让 DOG 帮你处理那里的敌人，之后从他打开的门走出。右转后，你会遇到一些民兵，把他们带到北面的一扇黑色的铁门里，在那里等着，过一会，步兵就会蜂拥而出。

11.2：然后我该做什么？

回答：顺着路走，进头一个房间，上楼后出去，这时你应该就站在大街上了。先别往前走，向后，绕过墙，进入大楼。先杀死所有的步兵，然后再用手榴弹炸掉碉堡，给大堂内进行清理工作。一定要注意两个机枪兵，他们的机枪在稍后抵挡敌军增援时会有用。

11.3：绿色的软泥，真讨厌！

回答：这种东西对你的防护服有害！爬上汽车，使用重力枪搭建一条小桥，两个轮子交替前进就好了。小心哦，路的周围全是僵尸。这样交替跳跃到前方的白色汽车上，爬上管道，为你的士兵打开门，然后上楼。

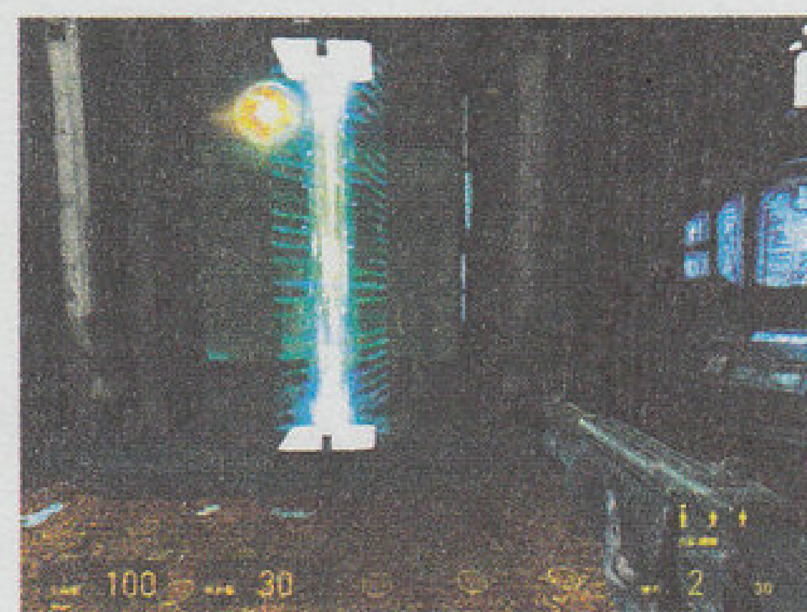
11.4：你几乎跳过了这关的大半部分！为什么？偷懒吗？

回答：这关几乎在路线上没什么好说的，好吧！当你解决掉两所公寓之后，先别急着开门，先走那些已经是开着门的房间。跟着路走，杀死路上的僵尸和步兵，直到遇见两个 barnicles，这时走右面，跳进右面的洞里面。顺路走，直到你找到一个有两个碉堡和四个僵尸的洞，在那里会遇到 Alyx。保护好她，找到一条下楼的路。之后跳进一个岩洞，Alyx 是不会跟随你的。顺路走，你会发现一个梯子，这后面将是本关最讨厌的地方了！

11.5：我该怎样摆脱这鬼地方？

回答：走小路到开关附近，激活开关，杀死所有可见的步兵，等待平台的到来。乘平台上楼，顺小路走，爬上梯子后从管道的上面走，小心激光！就这样边躲边走，别心急！慢慢来，你就能找到出口的门了。





12.1：有个可怜的人受伤了，之后我该做什么？该怎么救 Barney？

回答：他讲完话之后，会有 7 个僵尸从水里面跑出来，之后上楼，引发 Barney 讲话。接着下楼，用手榴弹炸掉两个狙击手。一个应该就在出口左面的窗子里面，另一个就在正前方。搞定他们之后，跟着 Barney 走，他会带领你到楼下的安全门，小心路上的 Black Headcrabs。

12.2：哇！Barney 打开的门里面简直就是地狱！

回答：小心里面的 Black Headcrabs，躲开它们前行，你会找到一个天井，两队步兵就在上面等你呢！杀死他们后进入房间，然后在主楼里面穿行时，小心一个白色的光环，远离它！向一辆卡车的方向跑，进入前方的门，里面有两个步兵，之后直走。

12.3：我该怎样解决那些炮塔？

回答：激活蓝色的线，然后把手雷扔进打开的炮塔里面。当你进入大堂后，向另一面看，在两道蓝色电线上面就是两个炮塔，那就是你的目标。杀死三个跑出来掩护的步兵，之后搞定炮塔。另一种方

HALF-LIFE 2 半条命 2









法就是你先搞定一个炮塔之后，直接跑进正前方漆黑的房间里，在那里等到第二座炮塔被攻陷，不过你需要做的就是祈祷Barney不会被杀死。这样的好处就是你可以接近楼上的发电机房，那里面有一些被困的民兵，Barney将释放他们。

12.4: *右面的路?*

回答：从发电机房出来后选右面的路，这条路通往一个有三个出口的走廊。一条是有碉堡的死路，一条是通往发电机房，另一条是真正的出口——通往本关开始的地方。选中间那条路。你会发现一个有红色射线的房间，从上方的平台跳过红线，小心应付！穿过射线阵之后，就能找到开关将它关闭。之后就能进入发电机房，关闭发电机！

12.5: *左面的路?*

回答：从发电机房出来后选左面的路，会找到一个开着门的房间，这是一个陷阱！你一进去步兵就会把门关上，然后从墙上的洞向你射击。尽量与他们搏斗，当他们不耐烦时就会开门冲进来，嘿嘿，进来容易出去可就难了！对吧?搞定这群家伙之后出门，找到发电机房，关闭发电机。

12.6: *我真希望游戏制作者不是在用Strider来测试我的勇气!*

回答：我觉得他们是这样想的。在博物馆外面有四个Strider，有两种方法：1、卖命的跑，尽量找掩护，躲在民兵后面，跳进地上的洞，跑到广场那边去找那个无限弹药的火箭筒弹药箱。2、搜集尸体上的火箭弹。当所有Strider全部被你消灭掉之后，直冲街道尽头，直到发现有步兵在向你射击，摆平他们后下楼。

12.7: *之后只有一个警卫，好奇怪!*

回答：你觉得一个警卫是好事么？我可不这么认为，那只是暴风雨前的宁静！之后会有一个Strider追击你，最恐怖的是你的弹药可没有前面那么充裕，小心应付这一段。之后你可以借助前方的一个房间躲开Strider，但小心埋伏在里面的三个步兵。之后上楼，Strider这时会做些好事，它将为你打开前方的道路。





12.8: *为什么Strider总是能找到我?*

回答：Strider是用机器蜂作它的耳目。所以还等什么？搞定机器蜂！之后稍等一会儿，从斜坡冲过去，越过一道横梁大建筑的最里面，如果你的路线没错，在那里会一个无限弹药箱。想搞定Strider的人们！机会来了！

12.9: *城市巷战开始了?*

回答：进入一个小洞，杀死埋伏在里面的伏兵，然后穿过另一条街道进入另一个洞。注意！游戏里面最棒的一段音乐现在就要开始了！避开前方的Strider直冲一间咖啡店。向左转，朝那条死胡同走，一个Strider将为你打开一条路。打死一个准备给你布下地雷的步兵，进入那个脏兮兮的洞子，杀出一条血路直到路的尽头。在这里你能做两件事：1、上楼，从管道上跳到另一端，不过路上有打都打不完的步兵；2、或者你可以在那里等一会儿，打败步兵之后一个Strider将为你打开前面的道路（提醒，楼上有一个无限弹的弹药箱）。之后顺着楼上的管道走，找到一个有马塑像的广场，再来一场恶战，你就能进入下关了。

STAGE13 我们的恩主 OUR BENEFACTORS

13.1: *一开始我该怎么走?*

回答：顺路来到悬崖旁边，跳上一块移动的岩石，它会带你到一个能看到有两台机器在搬运设备的地方。之后，最糟糕的事情发生了！你所有的武器都没有了！不过，你的重力枪从现在开始已经不再是以前那把重力枪了！而是重力枪中的王者！它现在能杀人了！



13.2: *之后我该去哪里?*

回答：顺路走，这里很好走，战斗也不多。之后如果你看见一些电磁墙，墙上面有飞来飞去的电球的话，可以使用重力枪将电球吸走，使用这一方法将电磁墙降低。接下来你会看见一部电梯，乘电梯到顶部，会遇到一个BOSS级的人物，小心应付！之后穿过几道磁力场，就能找到带你通往下关的机器了。

STAGE14 暗能 DARK ENERGY

14.1: *一开始我就被Breen抓到了，并且我的重力枪也没了!*

回答：好吧！没了枪的你还能做些什么呢？坐下欣赏风景吧！不过时间并不会很长。之后Alyx会救出你，跟着她走，她将带你进入核心地带。

14.2: *Breen已经在传送装置上了！我该怎样让它停止?*

回答：向右走，你会找到三个能量柱，把那些小球球吸过来，使能量柱停止运转，干活的时候小心守卫哦！之后顺另一边的上升平台向上走到顶层，注意路上会有一个HP恢复装置。之后你会找到一个监视器，把那附近的能量球都吸过来！然后瞄准Breen头顶的白光，打！如果你成功，他将激活一层核心防护罩。继续向那个白光攻击！不要理会武装直升机的骚扰（要是实在扛不下来的话，那就先做掉直升机好了）。之后就是完美大结局了！Enjoy it! ■





HALF-LIFE² 半条命²

□了解 Gordon 的新技能

这次 Gordon 依靠他的改良的神奇 HEV 防护服得到了一些新的技能，以下进行简介：

1、图像放大功能（The Zoom Function）

玩家不能在使用图像放大功能时使用任何自动武器，而唯一能使用的武器就是你的十字弓。HEV 防护服的图像放大功能只是用来观察敌方活动的，需要时按 "Z" 键激活该功能。

2、加速功能（Speed Booster）

在防护服上有一个新的辅助动力单元，在按住 "Shift" 键时，这个装置可以帮助你健步如飞。而唯一的缺点就是你将一直保持高速直到辅助动力装置的能量耗尽。

3、手电（Flashlight）

唯一值得注意的变化就是手电所用的能量与辅助动力单元的动力来源是一体的，所以它也会消耗动力装置的能量。还有要特别注意的就是在使用其他技能的时候最好关闭手电（除了使用氧气瓶）。

4、氧气瓶（Oxygen Tank）

在《半条命 II》中，当你在水下时，会有一个仪表专门显示你的氧气水平。注意，防护服的呼吸系统也是从辅助动力单元得取能量，所以假如使用呼吸系统同时再使用防护服的其他技能，将最少减少一半你在水下的时间。

5、充电方式（Charger Interface）

Kleiner 博士让充电器结合 HEV 防护服与 Combine 科技一同工作，你于是就可以使用敌人的电力单元，所以注意收集地上的充电器。

□武器系统大全

《半条命 II》中有一些新增武器，也有一些前作中就有的，但都得到改良，除了那把千古不变的铁撬。因为游戏中有完善的物理系统，所以敌人受到子弹攻击后会向后退，在这里我将其起名为"阻止力"。

1、铁撬（Crowbar）

弹药：N/A
有效范围：近身肉搏
攻击力：3/5
阻止力：1/5
速度：5/5

没错，这次我们的主人翁的第一武器还是那把又老又旧的铁撬。不过先别烦恼，因为在本作中，铁撬主要用于破坏厚木板、门以及箱子。现在它更像一个方便的工具，而并非一件武器。

2、重力枪（Gravity Gun）

弹药：N/A
有效范围：中
攻击力：N/A(前期);10/5(后期)
阻止力：N/A
速度：5/5
重装弹时间：N/A

一件很有趣的武器，在游戏的后期有效范围扩大哦~它对你捡拾物品很有用，因为有物品的地区也许很危险，所以用这种"隔空取物"的办法是最安全的。当你使用重力枪"抓"起一件物品时，你可以使用主要火力将其投掷到远处，或是使用次要火力简单的将物品拖到你的脚下。这杆枪在游戏的前期几乎没有杀伤力，到后期会有所改善！重力枪的有效范围很大，可以穿过能量区域或玻璃，直接作用于任何你的眼睛能直接看到的物体。在游戏的后期，重力枪因为一次意外将会被灌输 Combine 能量，从而大幅增长它的破坏力！

3、手枪（USP Match 9mm）

弹药：每夹 18 发，总量 150 发
有效范围：中等
攻击力：2/5
阻止力：1/5
速度：5/5
重装弹时间：3/5

手枪在本作中处于一个十分尴尬的境地，但在你得到机枪之前它还是你最有效的武器！

4、马格南左轮（.357 Magnum Revolver）

弹药：每夹 6 发，总量 12 发
有效范围：中到远
攻击力：5/5
阻止力：4/5
速度：2/5
重装弹时间：1/5

传说中一枪能撂倒一头大象的怪兽级手枪！攻击力一流，而且它的阻止力也好得出奇！游戏里几乎所有的敌人都能一枪搞定，僵尸也不例外。但马格南的重装弹时间较长，所以我的建议就是：当你在枪林弹雨之下时，别等着装弹完成，最好在装弹完成之前找个掩护先~

5、机枪（Machine Gun）

弹药：每夹 45 发，总量 225 发；3 发榴弹
有效范围：中
攻击力：3/5
阻止力：1/5
速度：5/5
重装弹时间：3/5

这把枪已不再是前作中那把军用 MP5 机枪了，它的副火力依旧是榴弹，但新的榴弹较以前有更大的杀伤半径。但要注意，发射的榴弹有轻微的弧度偏离，所以在瞄准目标时要有修正角度。你需要瞄准的目标越远，瞄准的弧度就需要相应的增大。

6、来福枪（Pulse Rifle）

弹药：每夹 30 发，总量 60 发；3 发能量核心
有效范围：中到稍远
攻击力：5/5
阻止力：1/5
速度：5/5
重装弹时间：4/5

真正的主力武器，问题就是弹药消耗大，幸好，多数敌人身上都有它的弹药，所以能够很快补充。值得注意的是它的副武器——能量核心，它很难控制！所以在使用时要将它打进一群敌人，而不是瞄准他们的脚！

7、霰弹枪（Shotgun）

弹药：每夹 6 发，总量 30 发
有效范围：近到中距离
攻击力：5/5
阻止力：5/5
速度：2/5
重装弹时间：2/5

你在 Ravenholm 时就能从 Father Gregori 那里得到它。虽然弹药很紧张，但是僵尸总是会在铅弹的作用下迅速倒下。注意瞄准目标的头部，并且等待它们移动到近距离再开枪，以达到最好的攻击效果。就如前作，霰弹枪的副武器模式还是双重射击，使用时要注意一定要在近距离使用以达到最好的效果！

8、十字弓（Crossbow）

弹药：每次 1 发，总量 10 发
有效范围：极远
攻击力：5/5
阻止力：N/A（通常是一击毙命或是让目标残废）
速度：4/5
重装弹时间：5/5

十字弓与前作中的有两点不同：一就是它每次发射一发，在重装弹时 zoom 功能不会失效；二就是在达到一定的距离之后，箭将会受到地心引力的作用缓慢下坠，所以在瞄准远距离目标时要注意稍微向上一点以保证一击必杀。

9、手榴弹（Grenade）

弹药：总量 5 发
有效范围：中距离稍远
攻击力：5/5
阻止力：N/A
速度：3/5
重装弹时间：N/A

投掷手榴弹时，你得比前作中更用力并且投掷曲线更直！其次，它的保险丝使它在离开你的手之后需要大概 5 秒才能爆炸，而不是落地炸！这就意味着你必须预测敌人的行动以达到更好的杀伤效果。大多数的时候，手榴弹会被用于清除房间和除去狙击手。

10、蚁狮陷阱（Pheremone Gland）

弹药：无限
有效范围：近到远

其实这算不上武器，不过当得到它之后，蚁狮将不再攻击你，而是保护你！有几点得注意，首先蚁狮能去你不能达到的地方。例如，假如一个敌人在高处对你射击，你需要做的就是将蚁狮陷阱投向他，剩下的工作就交给你可爱的蚁狮吧！如果想收回蚁狮，只要使用副武器攻击模式即可召回。

11、火箭发射器（Rocket Propelled Grenade）

弹药：总量 3 发
有效范围：远
攻击力：5/5
阻止力：N/A（通常是一击毙命或是让目标残废）
速度：2/5
重装弹时间：1/5

火箭发射器也没有逃过被改变的命运。首先你不用对它进行重新装弹，因为射击间歇时间相当短。其次，每次你身上只能装 3 发火箭弹。别担心，因为当你遇到武装直升机时，周围会有弹药箱。现在火箭弹只有一种攻击模式——激光制导，火箭弹只跟随激光的指引。

□歼灭麻烦敌人的小贴士

1、狙击手

最简单的找出狙击手的方法就是他们特殊的蓝色雷射光，他们通常都躲藏在小而难以接近的房间里。解决方法就是利用队友掩护接近窗子，再往里扔个手榴弹。

2、Headcrabs

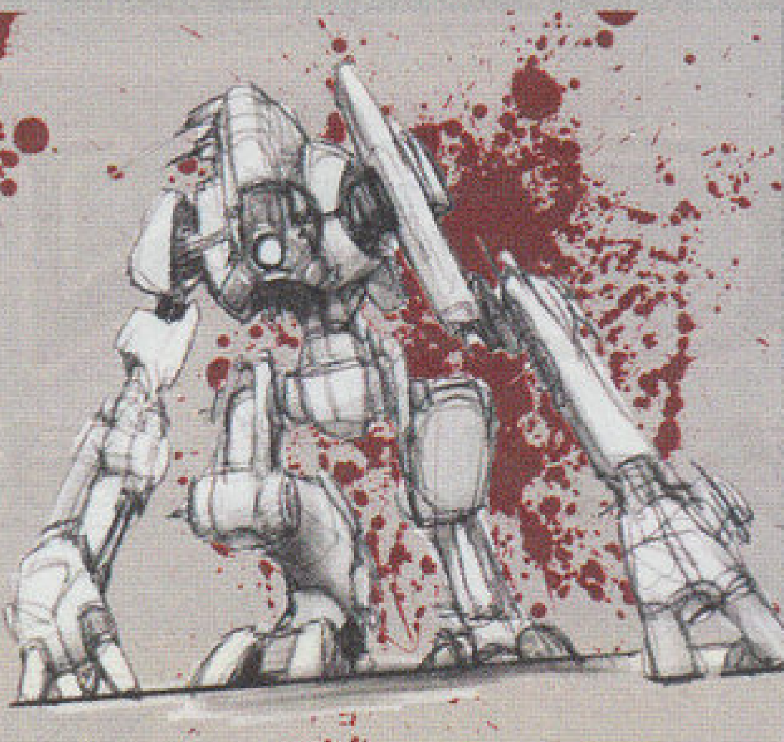
这种小寄生动物有三种形态：Standard、Super Leaper 和 Black Super Leaper。Black Super Leaper 最为可怕，如果被咬了，它们将给你注射一种神经毒素，立刻将你的 HP 值减到 1！所以最好要在咬你之前就解决掉它们，要不就保证周围只有这些家伙在陪你"开心"，否则一旦旁边有其他敌人，你唯一能做的就是读取进度了。

3、僵尸

因为 Headcrabs 有三种，所以僵尸也就自然有三种：1、Standard Zombie，在攻击它们时注意尽量打头，如果打胸部的话，那么寄生在它体内的 Headcrabs 会"破壳而出"继续攻击你！2、Leaper Zombie，它总是跳跃着前进，直接越过障碍物跳到你头上！它在周围时你会听到像猴子尖叫一样的警报响。快速解决它们的方法就是霰弹枪，有条件的话使用连发功能，并且一定要保证将 Headcrabs 击毙。3、Piggy Back Zombie，它从来不会有超过两个在同一时间攻击你。但虽然僵尸不多，可每一个僵尸体内的却最多可以有 4 个 Black Super Leaper！当僵尸看到你的时候它会向你投掷 Black Super Leaper。

4、机器蜂

对付电锯蜂可以用铁撬或是重力枪。如果你用重力枪抓住了它，那就把它往墙上打！别只是将它吸过来。如果你不击毁它，不久它就会再次来袭击你！小心闪光球，它可以使你暂时性失明，千万别使用重力枪！





加勒比海回忆录
席德梅尔的海盗 全攻略

文 / Weawea

嘿！年轻人，不要在那里瞎嚷嚷，你没发现这儿还坐着别人吗？像你这个年纪，要是有点胆量的话，应该出去闯一闯，见识一下，不要跟个兔子一样窝在酒馆里浪费你的青春。什么？我是谁？你给我瞧瞧这个！这是国王陛下赏赐给我的勋章！我是大英帝国的功臣！我是公爵！我在加勒比海闯荡了十多年，没有人不怕我！什么？！你只听说过亨利·摩根？那个兔崽子被我一脚踹海里去了。来！听听我的经历，年轻人，听听我是怎么当了加勒比海的大王，又挂上公爵绶带的……



第一章 我是怎么当上英国海军水手的



冒险开始了！创建人物和游戏的设置界面

在我还是个小孩子的时候，年轻人，你知道，我们家族欠一个叫De La Montalba的侯爵很多钱——多得几辈子都还不完。不过，那时候新大陆遍地是黄金，只要我家的船队安全归来，我们就能还清这笔阎王债。可就在船队归来的前一天晚上，当我们全家正为这事庆祝的时候，侯爵带人冲了进来，他说我们船队全都损失了，所以，我们全家男女老少都得做他的仆人，财产统统没收！上帝保佑，我拼死逃了出来，可是我的家人全让他抓走了。于是，我只能一个人在外面流浪。就这样，十年过去了，我终于打听到，那个天杀的侯爵在西印度群岛。我想，我自己也已经是一个男子汉了，应该去找回我无时无刻不在想念的家人。听说英国海军正在募集去加勒比海当水手的好汉，我想也没想，就报名参加了……


来吧！好小伙子！选择依靠的国家，当然也可以背叛它

海盗课程 1:人物和技能

游戏的剧情主线是一个主角在加勒比海寻找被绑架多年的家人，展开复仇的故事。在进入游戏前，我们需要创建游戏中主人公的名字、选择游戏的难度和人物擅长的技能。在输入人物名字后，我们可以从“学徒”(Apprentice)、“熟练工”(Journeyman)、“冒险家”(Adventurer)、“流氓”(Rogue)、“暴徒”(Swashbuckler)这五个难度等级之中任选一个。难度的选择对游戏的影响非常大的，为了使游戏有挑战性但又不会带来太大的挫折感，我建议从“冒险家”难度开始我们的海盗生涯。人物只能在剑术(fencing，提高单挑技巧)、炮术(gunnery，提高火炮射击命中率)、航海术(Navigation，减少风对航海的不利影响，最大可能提升航速)、医学(Medicine，延长人物的冒险时间)、才貌双全(Wit and Charm，提升总督的女儿对人物的好感)这五项技能中选择一项作为贯穿游戏全过程的特长。技能一旦选择，在游戏过程中不会再有任何变化。

海盗课程 2:时代和国籍

游戏的开始时间有五个选项，分别是1600年、1620年、1640年、1660年、1680年。时间不同，加勒比海上各势力的范围和人口、经济发展状况都会有显著的差异。船只也会随着时间的推移不断涌现出新的种类，也就是说，越往后的时间，出现的船只种类越多，相对而言，围剿海盗的船队就更强大。

我们还需要选择人物所属的国籍，包括英国、法国、西班牙、荷兰。作为海盗，国籍并不会束缚他的攻击对象，而成为官方庇护的海盗显然比孤身对抗全世界明智多了。选择好国籍，游戏就正式开始了。



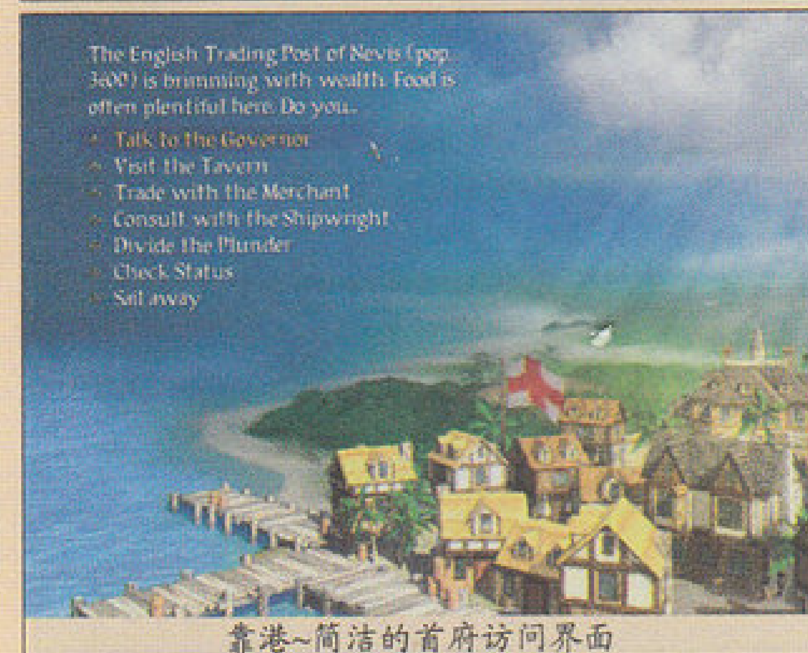
第二章 尼维斯港来了一个神气的船长

我被分配到一艘单桅炮艇(Sloop of War)上，最小的那种，干的是擦甲板之类的辛苦活。船长是个暴戾贪婪的家伙，大家早就对他恨之入骨。有一天，他看中了我脖子上挂着的镶有家人画像的护身符，想把它占为己有。这可是比我的生命还宝贵的圣物！我终于爆发了，和他厮打起来。有我挑了个头，其他水手们也跟着一起暴动。我们跟船长和他的爪牙们恶斗半天，终于控制了全船。大家赏给前船长大人一个小筏子，把他赶下海去了。而我，在伙伴们的拥戴下，理所当然的成了新船长。为了时刻不忘对Montalba侯爵的复仇，我把船改名"复仇号"，挂起了骷髅旗，但也保留了英帝国国旗，这样我们就能名正言顺的在帝国控制的港口靠岸了。



酒吧女郎几乎会出卖任何船队信息，说不定什么时候就轮到你了

尼维斯港(Nevis)，这个岛屿港口是我成为船长后第一个靠岸的地方。那地方给我的印象太棒了！碧海蓝天下一片繁荣，看来新大陆真是个发财的好地方。不过，作为一个新船长，我得先向总督报到，由他代表国王授权给我私掠特许证，这样我就真正享受大英帝国庇护了。总督向我解释了当时的加勒比海局势：大英帝国能正在与法国交恶，而和西班牙更是不可和解的宿敌，荷兰人则与我们暂时和平共处。为了打击那些该死的西班牙懦夫，总督命令我带人解决掉它的属地圣胡安(San Juan)。我的主啊，我的全部家当不过是条小单桅帆船而已，居然还要主动出击！



靠港–简洁的首府访问界面

很显然，船上人手不够，我跑到一家酒馆里——就跟现在咱们呆的这家酒馆差不多——去转了转。正巧，一大堆看起来蛮壮实的水手正跟他们船长吵着涨薪水呢，我大叫了一声"愿意去抢西班牙运宝船的，就过来上我的船！！"，马上就有十多个人靠过来了，哈哈！可是，当他们跟着我到港口，看到那条可怜的小船时，他们也有够失望的了。不过，年轻人，刚开始的创业总是最艰难的，不是吗？


安全快速的航行是海盗应该具有的最基本的素质

海盗课程3:游戏里的势力:

当船停靠在港口后，我们可以进入城市。游戏中根据经济发展水平和人口数量、驻军数等等参数将港口分为首府(Capital)、殖民地(Settlement)、要塞(Stronghold)三种。首府人口达到了相当数量，且有一定驻军，一般经济发展较好，物价水平较高，由总督管辖，经常有商船出入；殖民地人口较少，驻军少，经济发展落后，物价较低，由市长管理，出入船只较少；要塞则是大量驻军的港口城市，一般地理位置比较重要，且经常有战舰出入。在游戏除了四大海上强国，还存在三种势力：耶稣会，无国籍海盗，以及本土印第安人，他们分别有自己的港口，玩家也可以停靠。

海盗课程4:总督和市长

停靠港口后会出现港口画面，在画面左侧有港口设施菜单，根据港口性质的不同，菜单的内容也会有少量差别。菜单的第一项是觐见总督(或是其他长官)。如果是觐见总督(Talk to the governoer)，那么我们可以从他那里得知目前该国与其他三国的外交关系，他会对玩家的近期的所作所为站在本国立场上进行评价。如果做出了有利于本国的事情(例如俘虏了敌国船只或消灭了海盗)，他就会根据功勋程度，代表国王授予你官衔。你也有机会认识他的女儿(为什么所有总督都只有女儿呢)。在殖民地，我们进见的是市长，在这里可以接到各种各样的护卫任务，包括护送市长本人就任总督、保护向敌对国传达停战协议的船只等，简单的说，任务就是在出港后护卫一起出港的那艘船，直到它到达目的地。

海盗课程5:关于酒馆

下面这一项是进入酒馆(Visit the Tavern)。我们在酒馆里可以与别人接触，获得一些信息或者好处。去酒馆最重要的事情莫过于招募水手。如果在酒馆里看到有一堆人围在船长面前，那么我们就能把他们招募过来，招募的数量由你在该国的官衔和声望，以及港口的人口决定。在酒馆的角落里，坐着一位神秘老人，他可能会出售一些能帮助我们冒险的特殊道具，甚至是海盗的藏宝图。如果有足够的钱和相当的运气，我们可以在他这里买到对航海、单挑或追求总督女儿等活动相当有用的物品。他也会提供一些他曾经到过的港口的详细信息，我们从中可以看到它的经济发展水平，各种商品的物价，港口驻军人数等等。打听到信息后，还能在地图上点击这些港口再次查看它。酒吧女郎和酒吧老板都是传播小道消息的好手，可以从酒吧女郎那里打听到最新的船只出海信息，包括船上运了多少金币。西班牙运宝船队和加勒比海的著名海盗的线索我们也可以从她那里探听到。有时她会被人调戏，如果愿意英雄救美，和坏人来一场决斗，那么胜利后招募到的水手会更多。老板则专注于打听哪个总督的女儿最漂亮，也许可以给我们提供一个参考。在游戏流程中，从这两个人口中都能不时问到邪恶的De La Montalban侯爵和Raymondo男爵的下落，他们掌握着主角亲人的下落。

海盗课程6:关于贸易

再往下是与港口商人交易(Trade with the Merchant)，我们会在这里将抢夺来的物资卖掉或购买一些必要补给。游戏中可以交易的商品不多，只有食物(Food)、货物(Goods)、奢侈品(Luxury)、香料(Spice)、糖(Sugar)、火炮(Guns)等。虽然仍然可以通过低买高卖的方式，在不同的港口搞运输赚钱，但请记住这个游戏的主题是"海盗"，没本钱的买卖才是最容易赚钱的。所以，除了购买食物和火炮，我们一般只会在这里卖出掠夺来的货物。

海盗课程7:造船和修船

第四项是在船坞修理、升级和卖出船只(Consult with the Shipwright)。船只在航行和战斗中会受到损伤，我们得在这里进行修理。同时，船只还能进行八种方面的升级，但不同港口的船坞提供的升级并不相同，因此要完成一艘船的全部升级并非易事，我们在稍后再详细解释。维修和升级的花费随着我们在这个港口所属国家的官衔的上升而降低，如果做到了公爵，那么一切都是免费的。游戏中，不能购买任何船，只能卖出。因为海盗的船只能靠自己抢才能得到，所以还是做回这份很有前途的职业吧。



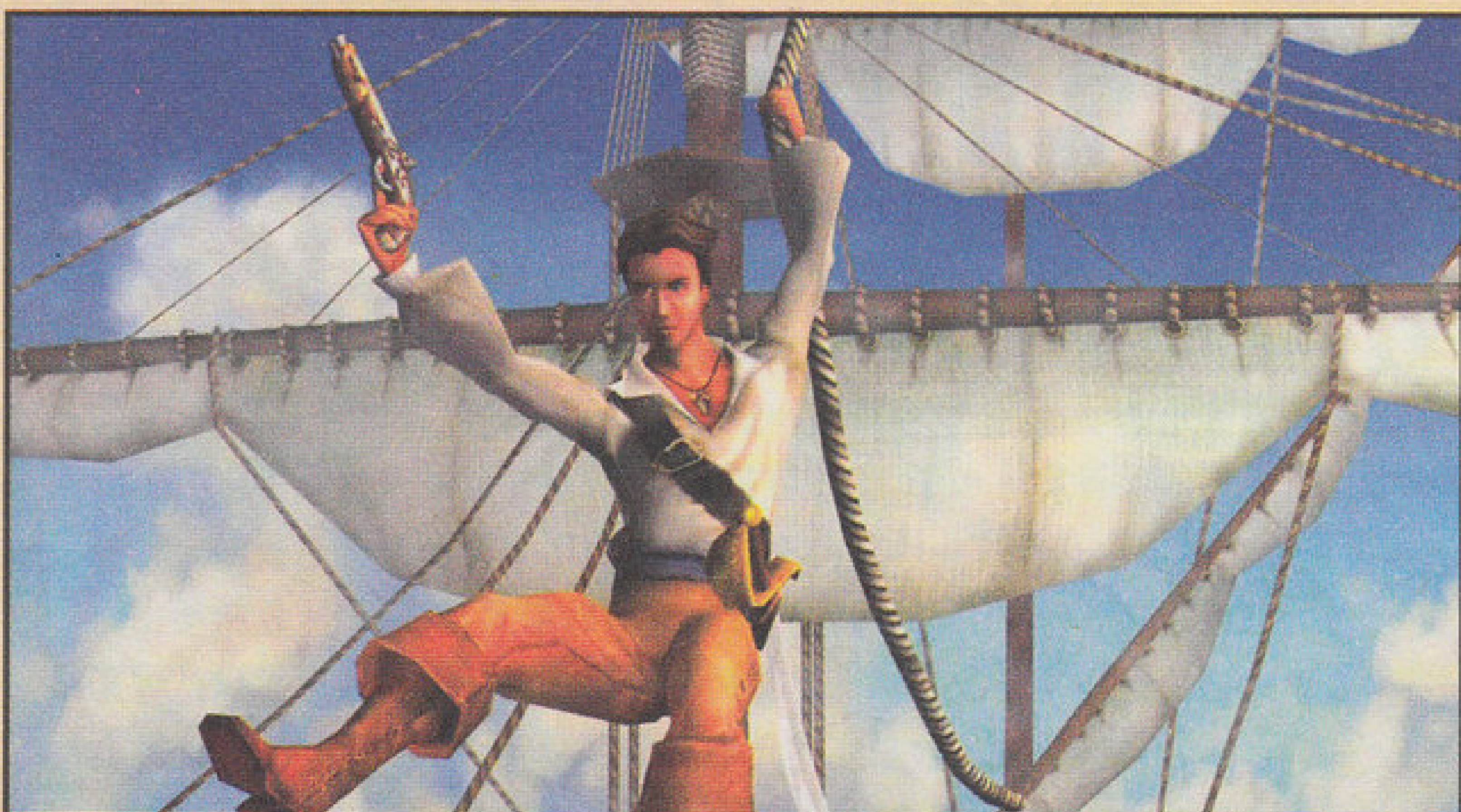


海盗课程 8：分赃和其他

下面的一项是分钱（Divide the Plunder）。游戏中，水手们有自己的满意度，在屏幕的左下角以一个人脸来表示。随着航海的时间不断增长，水手的满意度会逐渐下降为一般，直到变成不高兴。如果一直没有提高满意度的举动，他们可能逃跑甚至暴动。不断地抢劫船只可以短暂的增加水手的满意度，而在神秘商人处购买手风琴、小提琴等乐器也能达到相同的效果。要想彻底让水手满意度恢复初始状态，只有到达港口后分钱。根据初始难度选择的不同，分钱时可以分到的比例也有差异，最低难度为 10%，最高难度为 50%。分钱后，可以选择立即退休或变更难度。无论分钱总数额多少，都可以选择降低难度，只有分钱总数超过 50000 才能选择向高一级难度迈进。

接下来的这一项是显示当前的状态（Check Status）。我们可以从中查看人物属性、舰队的构成、任务的完成情况、目前拥有的藏宝图、航海地图等信息。在任何时候，我们都可以按 ESC 键打开它，但存盘只能在航海时进行。

最后一项就是出港航行（Sail away），不用多说了，让我们一起出海吧。



第三章 菜鸟海盗出征

嘿，年轻人，听了这么久，你不会给我买瓶朗姆酒吗？啊，这还差不多，唔，让我接着说我的故事——到哪了？噢，是的，那小了吧唧的单桅帆船真的装不了什么东西，我到港口商人那买了几个月的食物补给，还有几门炮——卖火炮的港口实在太少了，后来我去过的很多港口几乎都没得卖。水手们都在抱怨，就这么条四十几个人、十来门炮的小破船，在凶险的加勒比海，实在是自保都困难，更不要说去打别人了。尽管人心惶惶，我们还是出海了……哎，指挥着一群乌合之众出海实在是件危险的事情，在加勒比海上航行真是很辛苦，常年吹着东风，像我这样的新手掌舵，船速总是很慢……



游戏中最强大的海上霸王——战列舰的资料说明



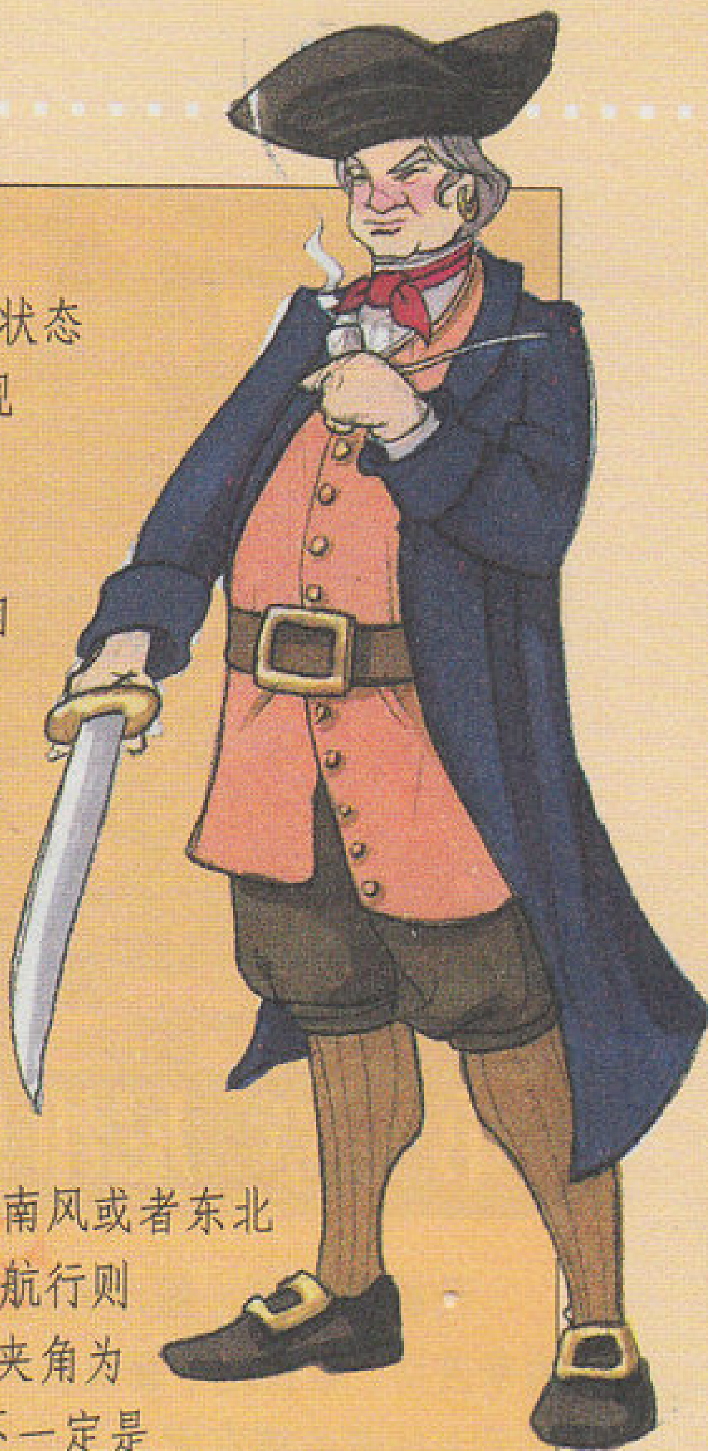
及早进入攻击位置，能够轻易地获得海战的优势

海盗课程 9：海上航行

海上航行是游戏中花费时间相当多的部分，如何操纵一艘帆船在任意风向下都能迅速到达目的地，是所有的菜鸟海盗都需要认真学习的内容。在大多数时候，屏幕右下角都会出现一个九宫格菜单，它代表的是数字小键盘相应键控制的，目前能进行的主要动作，动作内容随着当前状态的不同而有所差异。航海时相应按键对应的功能是：



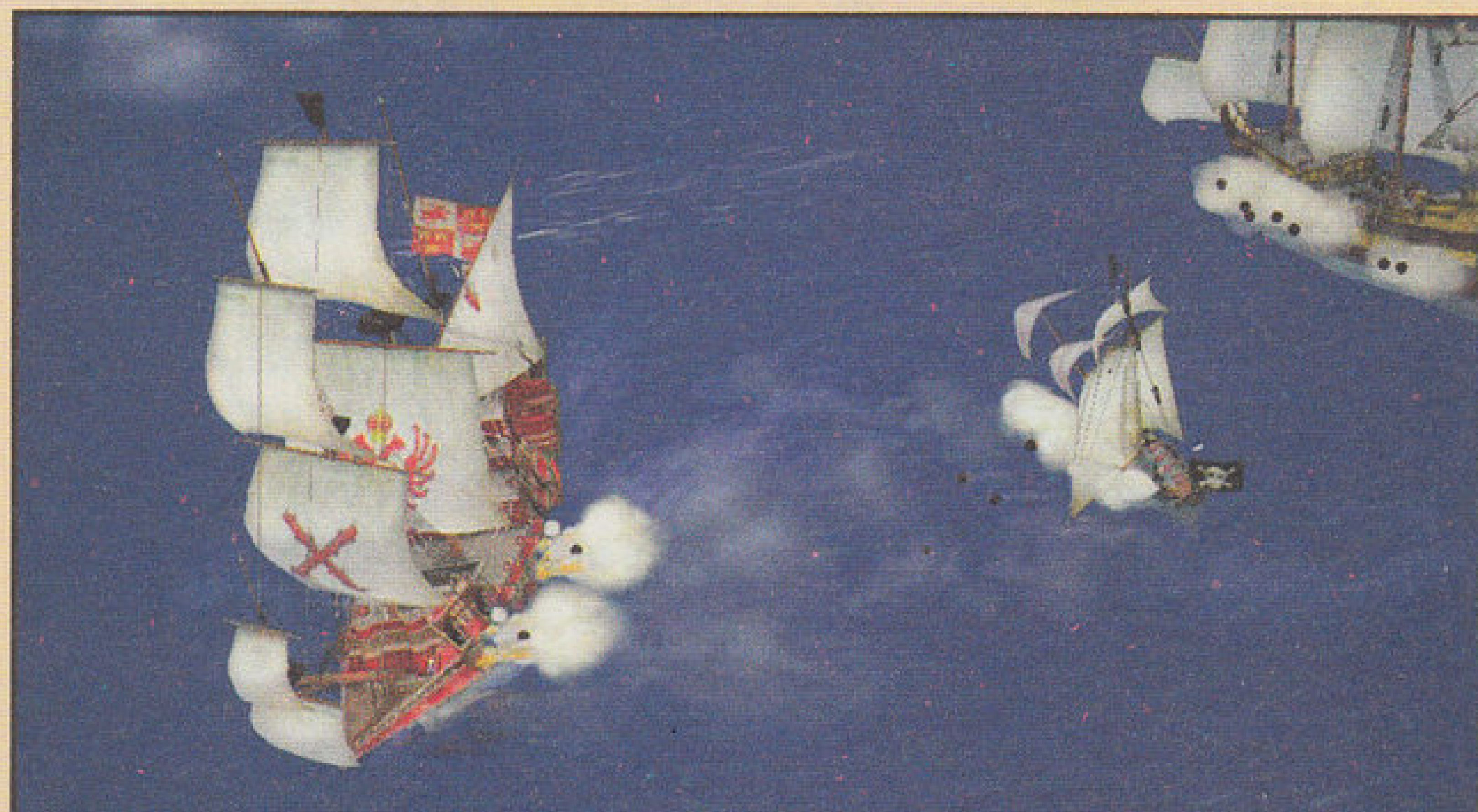
- 4 向左舷转弯（Turn Left）
- 6 向右舷转弯（Turn Right）
- 8 升全帆（Full Sails），全速前进时使用
- 2 收帆（Reefed Sails），需要减速时使用
- 5 攻击（Attack!），当其它船只进入攻击范围时才能选择
- 1 查看舰队状态（Fleet Status）
- 3 打开航海图（Map）
- 7 暂停游戏（Pause），但还可以查看航海的状态
- 9 改变视角（Change View），在俯视和平视两种视角之间切换



除了用键盘，点击鼠标左键可以直接指定船的目的地，也便于调整方向，航海时，用鼠标操作更为方便。但在这个游戏的其它部分，例如单挑或者海战里，推荐使用小键盘，熟悉后要比用鼠标方便得多。

操纵船的航行，只需要不断根据当前的风向调整船身的方向，使之能最终达到目的地即可。风向在游戏中在左下角以红色箭头表示，箭头的长度代表风力的大小，其下也以单位“节”显示了风力的具体数字。加勒比海上，绝大多数情况下是正东风、东南风或者东北风，向西航行时一般不会遇到逆风的情况，但是向东航行则大多数时候都不顺风。在风向和航向相反即两者的夹角为 180°的时候，千万不要直接逆风而行，此时直线并不一定是最短的航线，最好是走折线以尽量利用风力。如果航向允许，垂直于风向航行可获得在逆风时的最大速度，至少航向要与风向呈一个不大的钝角，这样做，即便是要绕远路到达目的地，也会比直接逆风要快得多。

航行时还应注意海情的变化。海上白云飘过的地方风力都会加大，要尽量利用风大的海域。遇到乌云飘过并且带有闪电和暴雨的风暴，风力会变得非常大，要预先尽快避开，如避不开，则应迅速收帆，否则船体和帆都会受到一定程度的损伤。如果船体已受到过致命打击，甚至可能因此沉没。有一些礁石上留有船只的残骸，不要靠近它们，否则也会给船带来损伤。初期船只的夸张维修费用实在让穷海盗们不堪重负。



第四章 第一次的海战胜利

看我扯哪去了，我刚才不是说要去攻打圣胡安吗？我们这群菜鸟海盗开着船晃晃悠悠到了圣胡安港外海面。虽然英国和西班牙已经宣战，可港口炮台看见我们的船并没有开炮，难道是他们觉得这条小破船不值一打？这时，港里开出了一条单桅帆船，大小和我们的船差不多，看来有把握干掉它。“击沉它！”“让我们登上去！”“别让它跑了！”我的水手们开始起哄，我也被他们闹得热血沸腾，命令向那艘敌舰靠了过去。我指挥的第一次海战就这么开始了！喏，你看，我的船在这，南面，进入火炮射程的时候正好顺风，而那群倒霉鬼竖直向南根本没有占据开炮位置，我从他右舷超上，马上一顿猛射，然后立刻脱离，就这样来回了三次，西班牙人就挂白旗了。伙计们兴奋的登上那艘船，却只搜到了 400 来个金币和一些补给，这帮穷鬼！大家都很沮丧。不过，好歹我们赢了一次，海战也有了经验，接下来就可以拿商船开刀了！

没过多久，一艘法国商船进入了我们的视野——这个大家伙对那个时候的我们来说，真可算是一个恐怖的对手：人多得像蚂蚁，炮多得像牙签。我们只能靠灵活的驾驶，不断躲避它的炮弹，然后不时给它几炮，打穿它的主帆。三个小时的海战可真不是件容易的事，法国佬总算投降了，我们把他们连船带钱一起抢了，终于有了点做海盗的感觉！几大满箱的奢侈品和货物，上千金币，看着都流口水啊！年轻人，这才是真正像样的海盗生活那！



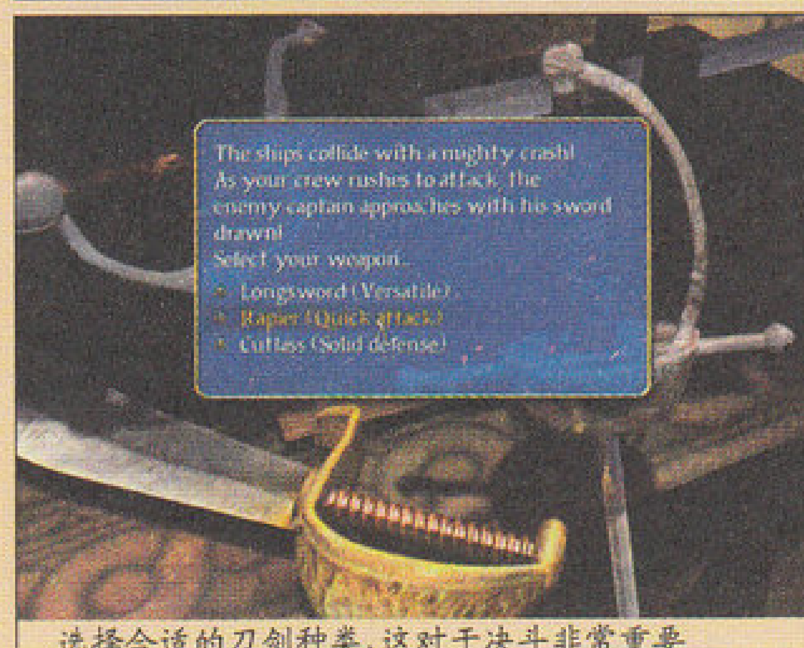
开炮后，尽快脱离敌舰的舷侧，这是完美防御的前提



灵活换用多种炮弹进行攻击，可以很快逼降敌舰



大家来搬东西：占领敌舰后，可以尽情地搜刮



选择合适的刀剑种类，这对于决斗非常重要



高难度下的单挑决斗相当考验反应速度

海盗课程10:船只分类

游戏中总共有27种性能各异的船只，根据不同的功能侧重，它们主要分为战舰和商船两大类。战舰排水量较小，速度快，炮位多，水手数量多，但货物装载量较少。商船排水量较大，速度较慢，炮位较少，水手数量较多，货物装载量相当大。作为海盗，当然应该选择战舰，但是攻击对象应优先选择危害小收获大的商船，尤其是运载有大量金币的西班牙运宝船。战舰种类很多，但总的来说有两个方向，一种是利用灵活的小船在运动中打击敌船，其中最优秀的是西班牙的皇家单桅炮舰（Royal Sloop），速度快非常便于躲避炮弹；另一种是利用大舰巨炮的火炮和人数优势进行火力覆盖和接舷战，最典型的莫过于三帆快速战舰（Large Frigate），可以容纳40门火炮，最多300名水手，速度也较快，除了西班牙外其它三国都有使用，西班牙大帆船（War Galleon）和旗舰（Flag Galleon）因为过于笨重速度太慢，都不是理想的选择。战列舰（Ship of the Line）拥有无可匹敌的48个炮位和425名水手的装载量，是游戏中的的终极船型，但出现概率极低。一旦有好运气碰到，务必拼死拿下。

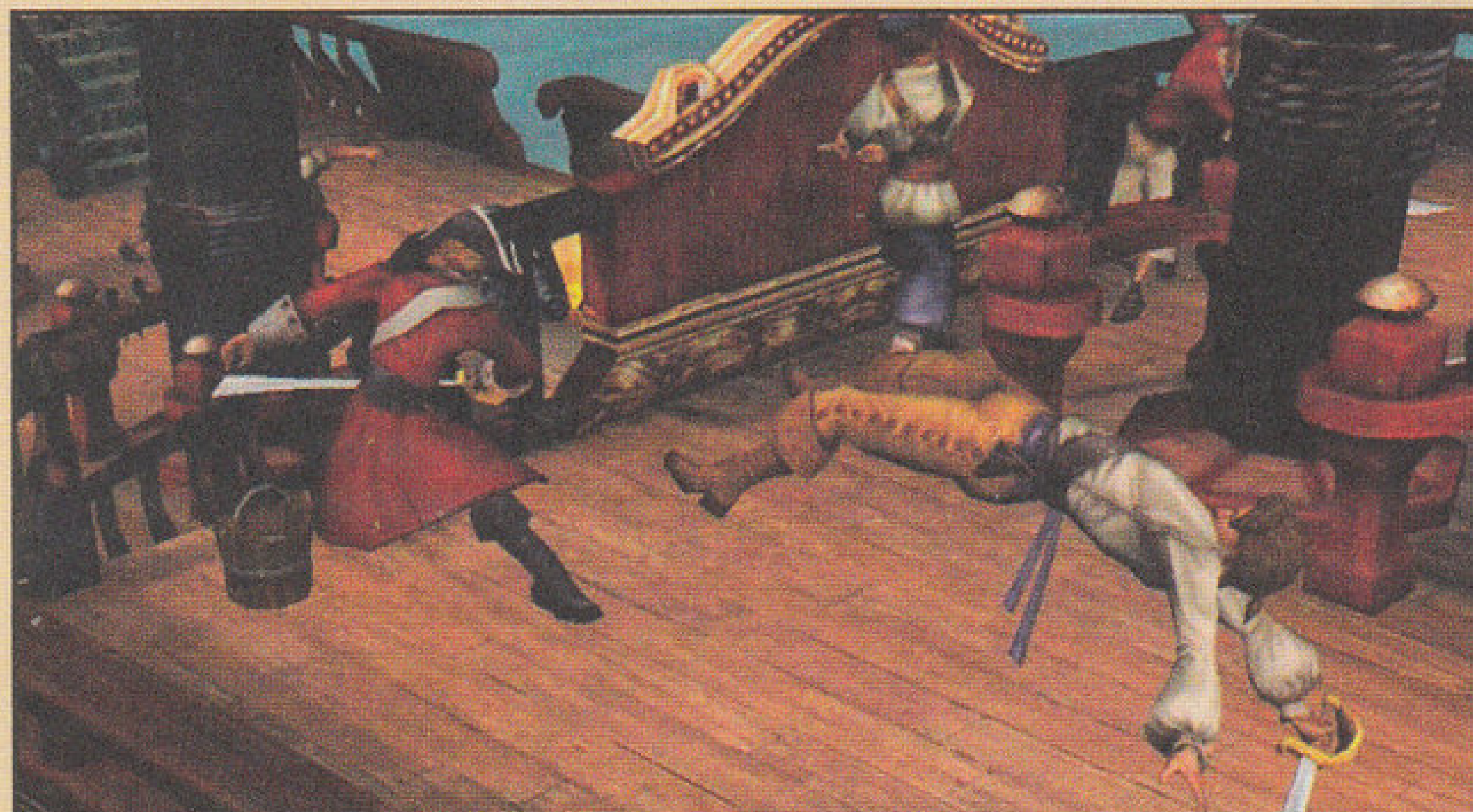
海盗课程11:关于海战

海战是游戏的核心内容，如何利用船的优势和正确的策略逼降或击沉敌船，是海盗船长们的必修课。海战遵循这样一个模式：开战前到达有利的顺风位置后，抢先占据面对敌方一侧船舷的有利攻击位置开炮，然后面对向着或者远离敌船的方向运动，以求迅速脱离敌船的攻击位置，等待一轮装弹完成，接下来，就是重复“攻击-脱离”的动作。无论是大舰还是小船，在攻击后，都应避免将船舷暴露在敌舰火炮下，即便是拥有优势火炮数量可以直接对攻，也最好在等待重新装弹的时候脱离，有效的降低伤害。船体只有在与对方炮弹来袭方向平行时被击中的可能性最小，也便于微调方向躲避炮弹。至于脱离的方向是远离敌舰还是靠近敌舰则取决于海战的目标：如果是想逼降敌舰避免接舷战，则应该时刻注意保持与敌舰的距离，待装弹完毕再靠回；如果是为了接舷战前的有效杀伤，则不妨向着敌舰运动，同时不断调整航向，躲避来袭炮弹。灵活的根据风向收帆和升帆可以在短时逆风条件下不至于损失过多船速，从而丢失攻击位置或者脱离失败。要注意的是，海战时收帆升帆都有等待的延迟时间，不像航行时可立即完成。



海盗课程11:关于炮弹

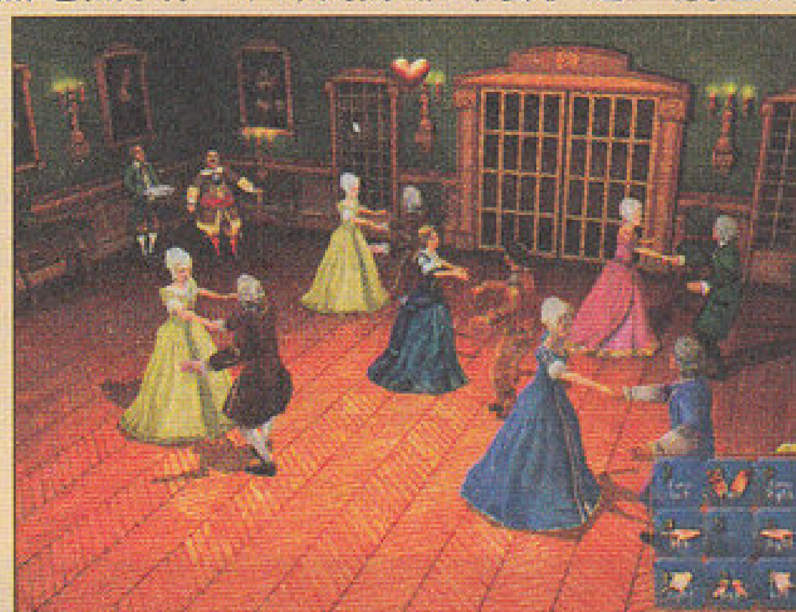
海战中有三种炮弹可供选择：普通球形炮弹（Round Shot，小键盘快捷键3），主要用于杀伤船体，消灭对方火炮；链球弹（Chain Shot，小键盘快捷键7），主要用于撕破船帆，降低对方船速，以便于控制战场局势，以此逼降敌舰；霰弹（Grape Shot，小键盘快捷键1），主要用于杀伤水手，接舷战前使用，能降低我方水手数量过少带来的风险。海战中根据实际情况交替使用前两种或后两种，可以有效扭转不利局势。



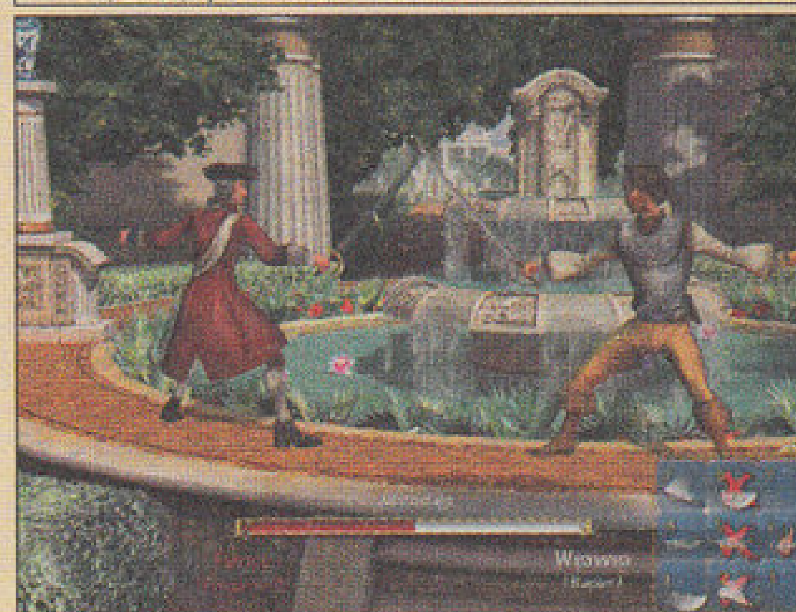
第五章 看看我是怎么打败亨利·摩根的

哦？看来你也有点兴趣了？不不不，小伙子，做海盗像你这样只会喝酒赌钱可不行，你剑术怎么样？还没摸过？趁早快去练练，用来防身也好！要知道，在海上可不是所有船都傻傻的跟你玩炮战的，你抢得多了，自然有人专门追着抓你，这群爱管闲事的混蛋叫做“海盗猎人”，都是官儿们派出来的。这些船经常是一上来就猛打炮，然后跟你接舷。

有时候，还能碰到别的海盗给你来个黑吃黑。有一回，我为耶稣会护送一艘殖民船到皇家港（Port Royal，也叫罗耶港），既然是做好事，路上也就没再打劫别的船，免得那些船上的老百姓看着害怕。结果，倒是冒出来一艘三帆快速战舰围着我们转，我一看旗子，天，居然是亨利·摩根！就是那个号称“加勒比海盗王”的家伙！我那时开着一艘西班牙大帆船（War Galleon），速度特慢，看到这种架势一下就慌神了。火力、速度和水手都处于下风，他又是有名的狠角色，难道我要在这里喂鱼了？幸好，老天保佑！一开战，这个自信过头的家伙居然直接过来跟我打接舷战！我的水手虽然没他的人马多，但也足够能抵挡一阵。在混战中，我凭借高超的剑术，在单挑里把他一举击败，踢下海去。似乎他水性不错，听说后来还弄了条船继续干老营生，不过，他从此可不敢自称“加勒比海盗王”喽。



海盗也像个上等人啦！
跳舞主要考验的反应速度和记忆力



美女是我的！与情敌的单挑与一般决斗相似

海盗课程12:关于外交

作为一个海盗，在游戏中并不需要只对一国效忠，“吃里扒外”是家常便饭，甚至是攻击本国船只。由于各国都无法约束和有效打击海盗的行为，因此基本上奉行的是“打击敌人就是帮助自己”的政策，无论是哪国的私掠海盗，只要打击了敌对国船只或是其他海盗，那么这个国家就会给他们加官进爵，如果抢掠某国船只超过一定数量，该国就会开始对这支海盗严加打击，派出无数的海盗猎人，对海盗头子的脑袋也会悬赏以高额奖金，同时所属港口不允许进入，除非潜入或从陆地攻入。

前面说过，游戏中除了四大海上强国外，还存在着无国籍海盗、本土印第安人、耶稣会三种势力：

无国籍海盗占据着几大国争夺的真空地带，控制着海盗避难所。海盗避难所（Pirate Haven）就是一个由海盗控制的小型港口，可以随意出入，拥有一个普通港口几乎所有的功能，还可以建议占据其间的海盗船长攻击某些港口，李代桃僵，自己从中渔利。

印第安人部落（Indian）则只能建议酋长进攻某些港口和进行少量的交易。

耶稣会（Jesuit Mission）的修道院是一个中立宗教场所，在这里主要是接各种护送居民的任务。我们可以选择护送的目的地。完成任务可以提升与耶稣会和目的地所在国的友好程度。如果和某国已经交恶，耶稣会可以提供护送人员至该国港口的任务，帮助缓和紧张关系，避免因为敌对无法进入该国港口。

海盗课程13:关于单挑

单挑决斗是经常出现的，玩家需要和敌方船长或其他人以剑术一决高下，同时也在比双方的水手人数。如果决斗失败，或水手被全部消灭，则要么海战失

利，要么身陷牢狱。决斗以将敌人逼退为目的，一回合下来如果能打击到对方，则他会后退一步，只要将他逼至底线就能获得胜利。决斗开始前，首先要选择使用的武器，包括长剑（Longsword，通用），轻剑（Rapier，快速攻击），短刀（Cutlass，严密防御）。建议一般情况下选择轻剑，因为它的攻击速度快，而在游戏中，大多数决斗的对手选择的是短刀或长剑，速度慢，如果同时出手，用轻剑比用短刀或长剑都能快于对方进攻。

决斗时共有7种动作可以选择，分别是：

4　直刺（Thrust），动作时间最短，通常用来直接进攻，逼退步数小，同时可以用来化解对手的进攻，但会眩晕

1　横砍（Slash），从下摆攻击，动作时间较长，但逼退步数大

7　猛劈（Chop），和横砍类似，但是从上方攻击

5　格挡（Parry），直接挡住所有的攻击，但是会被逼退一小步，同时眩晕

8　跳（Jump），闪躲横砍

2　蹲（Duck），闪躲猛劈

6　嘲弄（Taunt），引诱对手进攻。

决斗的目的是尽量用攻击逼退敌人，同时尽量闪躲或者抵挡对手的攻击，避免被击退。因此，根据对手的出招，选择正确的动作是决斗成功的关键。在对手出招的瞬间，只要及时反应，就能以攻击打退敌人，如果攻击招式相同，则速度快的能成功逼退对手，这样，选择轻剑的优势就出来了。如果双方同时直刺，此时会发生缠斗，这样不仅消耗时间，而且当自己水手数量处于劣势时，会非常危险，如对手也直刺，此时不如等他动作过半时我方再直刺，对手必被刺中。用直刺和格挡防御时都会使人物眩晕，再次攻击的速度就会变慢。如果看准对手的出招然后跳或蹲避开，那么就不会眩晕，反而会造成对手眩晕，再次攻击速度变慢。另外，当甲板上有水桶、铁锹，或桅杆上有缆绳等物品时，可以分别按横砍或猛劈键，此时人物会利用它们展开攻击，且能很搞笑的将对手击退。

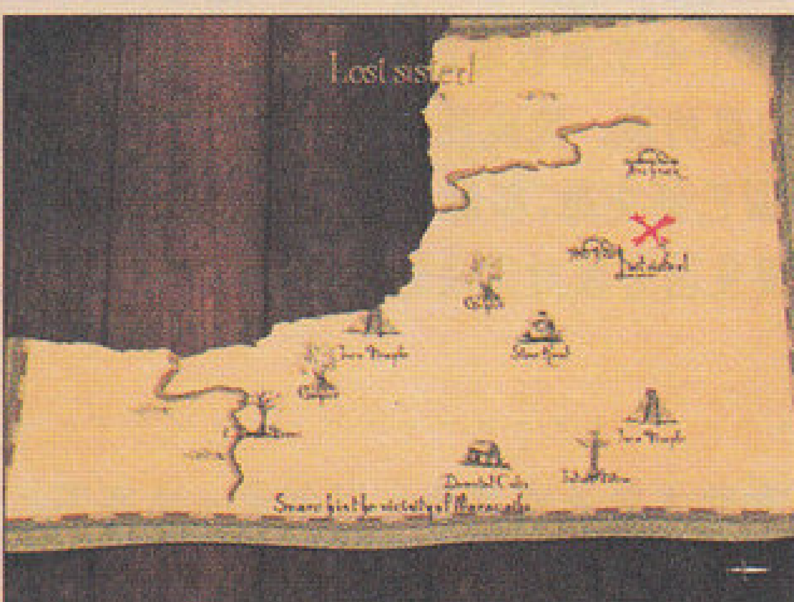


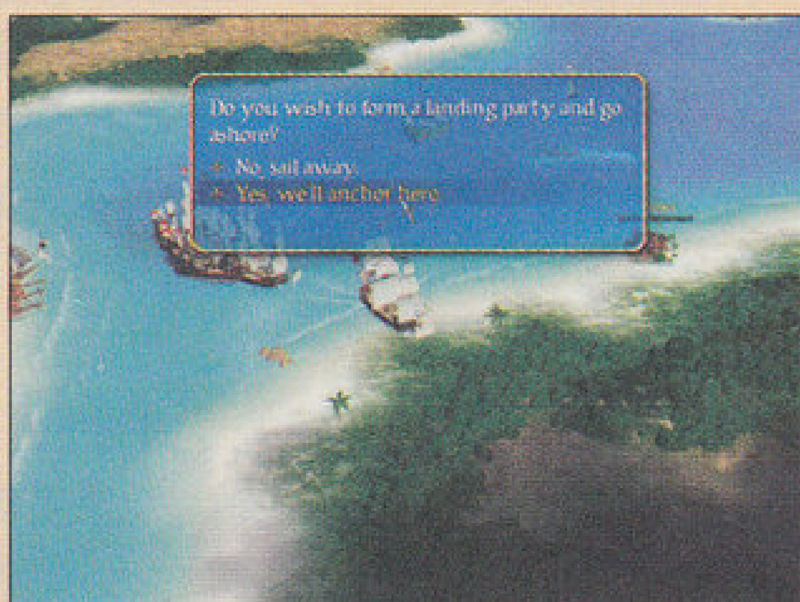
第六章　我娶回总督千金，还找到了失散的亲人们

哦？你是说我讲了这么久，根本都没提到复仇吗？别急，年轻人，让我慢慢跟你说说，我是怎么救出我的亲人，找侯爵报仇的。每隔一段时间，我都会向尼维斯的总督报告战果，当然换来了更高的官衔和更大的封地，还得到了总督的器重。小伙子，你问我为什么我对这位尼维斯的总督如此忠诚？哈哈，因为我觉得他的女儿是所有总督家小姐里最漂亮的，如果他能把女儿介绍给我认识，我就可能会有一位漂亮的船长夫人了。

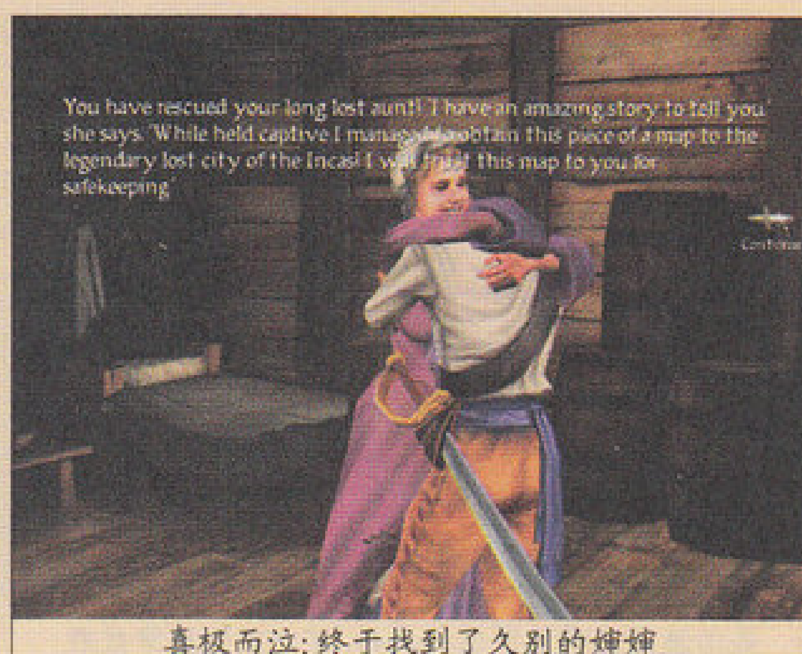
不过，仅仅介绍认识是不够的，得到她的心可不容易！要吸引喜欢跳舞的她，没有比以完美的舞姿更好的法宝了。小伙子，别看我现在又老又胖，当年还是英俊潇洒，舞技一流啊……又扯远了。话说一次舞会结束，她问我是不是有一个失踪的妹妹，原来，她已经帮我打听亲人们的下落了。又过了一段日子，我终于了解到，是侯爵的帮凶，Raymondo 男爵，这条毒蛇把我的亲人分散到各地囚禁的！

虽然是大海捞针，但总算有了线索……我开始在每个港口的酒馆里打听男爵的


看，就在这里~藏宝图只需要有关键部分就足够了


仔细对照藏宝图和航海图后，再选择合适的地点登陆


拉远视角：望远镜对于陆地探险尤为重要


喜极而泣：终于找到了久别的婶婶

下落——酒吧女郎和老板都是消息灵通的人，他们能从乱七八糟的一堆风言风语中发掘出有价值的消息。谢天谢地！跑遍了加勒比海，终于让我撞见了 Raymondo 男爵！我恨不得一剑刺穿这个狗腿子的喉咙，不过，虽然对他恨之入骨，但要得到亲人的下落，还得留他一条小命。一场决斗下来，他投降了，给了我四分之一（!）片我妹妹被关的位置图，这个混蛋身上总是只有地图的四分之一！为了得到救出妹妹、叔叔、婶婶和爷爷的地图，我在加勒比海找这个兔崽子打了十多次仗……顺带说一句……我还恨那个叫席德梅尔的游戏设计师……

最后，经过一番寻找，我和失散十多年的亲人们终于团聚了。尽管男爵作恶多端，不过既然亲人们都安然无恙，我大发善心，放了他一条生路。至于他的主子，De La Montalban 侯爵，这个让我们抢夺了我们全部财产又绑架了我的亲人们的恶魔，我可不能饶了他！

海盗课程 14：关于求爱

跳舞是游戏中获得总督女儿芳心的第一步，如果想娶她为妻，可要好好修行一下舞林功夫。跳舞实际上与单挑决斗类似，也是一个看对方动作锻炼反应的小游戏，不过类似于跳舞机。九宫格菜单此时表示的是6个方向：4——向左；6——向右；8——向前；2——后退；1——左转；3——右转，7、9键与1、3键相同。在非最高难度时，当按钮上的手势与女方的手势相同时，就需要按相应的按键。稍微熟悉一下键盘，注意区分她出不同手势的区别即可，尤其要注意向前与后退、向左与左转、向右与右转之间手势的区别。在最高难度时，跳舞不再有手势可以观察，此时记住舞谱或者根据音乐的节拍，都是可以找到规律的，但可能需要对音乐有一些领悟能力。

除了跳舞，要追求到总督的女儿，还需要不断的送她礼物，与未婚夫决斗等等，只要有足够的钱把酒馆里神秘旅行者兜售的东西买下来，就经常会有一些珠宝或其他物品用来送给总督女儿。

海盗课程 15：陆上探险

在拿到藏宝图或者亲人的藏身图后，即使是地图不完整，但是只要有右下角的那片（标有临近港口的名称和相邻方向）和打有"X"的那片（标示出宝藏或亲人所在位置），一般对照航海地图上的沿岸地形，就可以估计出来。在船靠岸后，会有一个菜单询问是否要在此地泊锚，选择"Yes, We' ll Anchor here"就可以登陆了。

登陆后，九宫格菜单的作用又发生了一些变化。由于陆上探险限制为跟随视角，因此只能靠8、4、6三个键来前进和转向，不能直接后退。5键是直接返回船上，在迷路或者探险成功后使用。在寻宝探险时，最重要的是9键——望远镜（Spyglass）。在陆上探险跟随视角限制了屏幕不能滚动，并且只能通过望远镜来以第一人称来观察远方的目标，这样就有了探险的真实性，也增加了一些难度。有一种稳妥的方法是：在刚登陆时，就根据屏幕左下角的十字方向箭头（注意与风向箭头区分）确定目前的方向，然后将从起点到藏宝点最短路线沿线的地貌特征（例如间歇泉 Geyser、石拱 Arch Rock、石人头 Stone Head 等）之间分别用直线连接，然后按照方向依次找到这些地貌特征，一般就能轻松找到宝藏或亲人了。





第七章 对 Montalban 侯爵的最后复仇

我逮住了 Montalban 侯爵的船，可他像一个胆小鬼那样跑了。没想到，除了他的西班牙大帆船旗舰，他还有在陆地上的老巢！我从他的船上找到了标有他藏身之处的地图，这个狡猾的恶棍竟然把巢穴隐藏在印第安人的领地里。我做好了最坏的打算，带领 300 人的探险队进入印第安人的领地搜寻，果然就发现，这个家伙居然在内陆经营了一座城市！

正当我们准备进城的时候，呜呜的号角突然响起来，一大群印第安人好像从地里冒出来似的，把我们团团围住！我发誓，你这辈子都不会再见到这么多印第安土著！可我们的人也不是吃素的，又有枪，要么往草丛里躲，要么占据高地，几个小时打下来，那些红种人终于全逃跑了，这会，才轮到侯爵大人出马呢！

少不了又是决斗，上次打败他却让他跑了，这次他还可能跑得掉吗？最后怎么样了？你说我把他剁成馅饼肉末了？哦，错啦，我还是没要他的命！那家伙真是没骨气，一见大势已去，就摇尾乞怜，愿意把财产都给我，手下也都归我，就连他自己也要做我的水手……这种人真是可耻又可笑，我都舍不得杀他了，哈哈……我在船上给他安排了一个擦甲板的活儿，这真是一个坏蛋最好的归宿了！



砸晕守卫，才能保证安全潜入

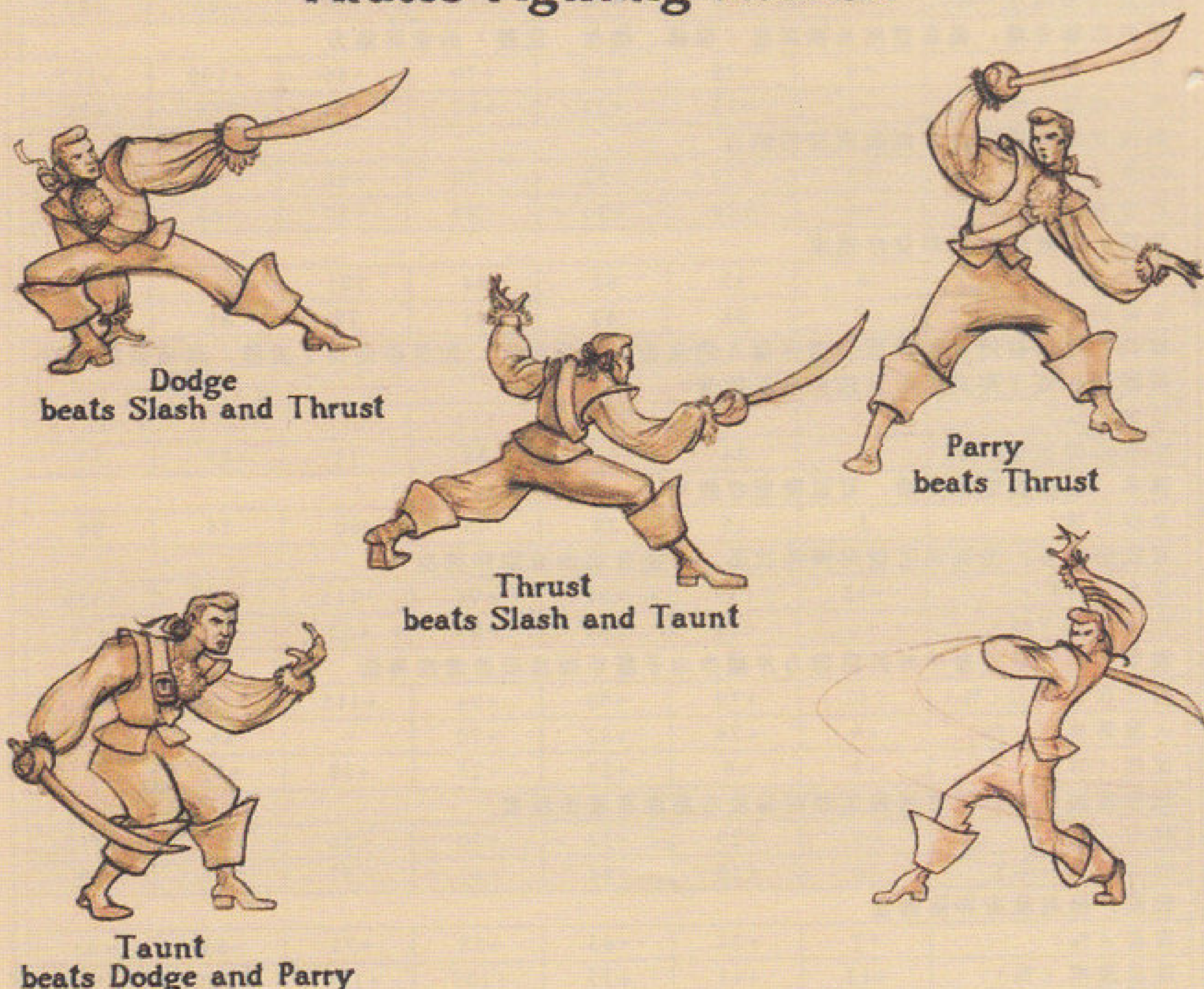


陆战开始前，选择有利的地形非常重要



面对强大的敌人，必须灵活运用地形和战术

Pirates Fighting Actions



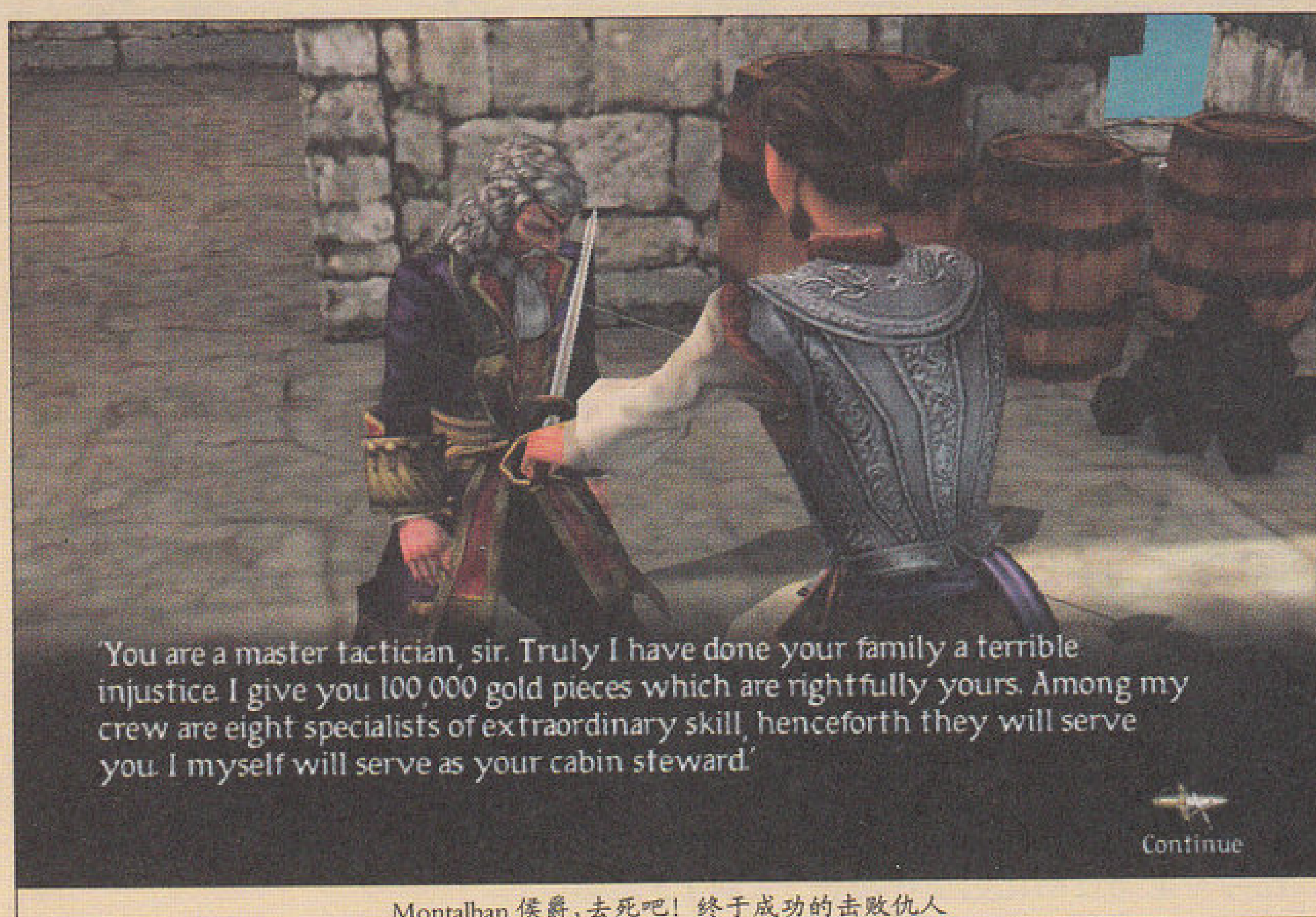
海盗课程 15：关于陆战

在进攻敌对的港口和剧情发展要求时，都会发生陆战。前面说过，如果劫掠了一定数量的一国船只，则该国的港口就只能潜入或直接攻打。潜入是一个类似于“盟军敢死队”方式的小游戏，需要躲避夜间巡逻的守卫进入港口内部。如果在海战中不幸被抓或者潜入时被抓到，那么逃狱的过程也是类似的，只是方向相反，是从监狱逃到码头与来接应的兄弟们会合。

游戏将陆战设计成了一个比较复杂的回合制策略小游戏。在开战时，先根据地形选择起始位置，开始战斗后，则被自动分为肉搏部队和火枪部队两种，主角本人所在的肉搏部队攻击力要稍高。敌军部队根据情况差异，会随机出现印第安弓箭手、印第安步兵、火枪手、步兵、骑兵等，一般港口驻军人数越多，高攻击力高防御的骑兵出现的可能性越大。所有的部队都是通过相邻八个方向的方格来移动。根据地形不同，每回合最多可以移动两格。

至于九宫格菜单，此时除了 5 键是开火（Fire）以外，其余八个键代表了八个移动方向，按住 Ctrl 键或者 Shift 键，九宫格就会开启新的界面。按下 Ctrl 键时可以选择部队面对的方向，按下 Shift 键时可以打开一些战斗杂项，例如选择远程攻击目标、跳过本回合、打开网格等。所有部队在移动一次后，都会自动面对刚才移动的方向，如果此时还有多余的移动力，那么可以考虑选择部队面对的方向。游戏中，如果从部队侧面攻击，那么攻击力翻倍，因此，避免侧翼被攻击是非常重要的。陆战中，骑兵非常强大，一般只有通过攻击他的侧翼才能击溃他。地形在陆战中起到了非常关键的作用。躲在树丛中受到远程攻击（火枪、弓箭）时伤害减半，占据高地后防御和士气都会有一定的加成。合理利用地形可以轻易的以少胜多。

好了，正像你听到的那样，我的复仇结束了，但生活还是要继续，不是么，年轻人？我已经习惯了做一个海盗，但和我一起出生入死的兄弟们累了……他们跟了我这么久，还没有好好享受过，所以，我决定靠岸分钱。我拿到了所有抢到的金币的一半，剩下的全归他们。又这么过了这么多年，我手下的人总是不断的来，又不断的去，大家都是想捞一把就走，作为一个海盗，这也没有什么好抱怨的。现在，轮到我自己开始厌烦了，所以我也像他们一样，退休了，好好享受我的余生。也许，我会去做一个传播福音的牧师，或者干脆坐坐总督的位子好了。我的财宝吗？哦，就像书里头说的那样，海盗都会把财宝藏起来，对吧？也许有一天你会拿到我的藏宝图，年轻人，那个时候，估计我已经不需要它们啦……■



Montalban 侯爵，去死吧！终于成功的击败仇人

SACRED 聖域中文版

职业深入研究：六翼天使篇

文/白石头

很多玩过《圣域》的玩家也许都觉得六翼天使这个职业很难玩，我曾经也有过同样的感觉。后来，随着等级提高，我逐渐改变了自己的看法！我觉得，六翼天使实在是一个设计得非常完美，而又极其强大的职业！不过，在游戏开始阶段，六翼天使确实比较平凡，近战不如角斗士，远程不如木精灵，施法能力不如战法师，但是，真正成功的六翼天使至少要到30级以后才会初步成型。以下，我会说说六翼天使的各类能力，并分析几类常见六翼天使的升级配点方法。

上篇：六翼天使的基本能力

1、初始状态

六翼天使的初始状态是：

生命：117，攻击力：26，防御力：23，移动速度：130，攻击速度：140。

基本属性：力量：21，耐力：19，敏捷：24，体质强度：22，心智强度：19，魅力：17。

注意，每升一级，基本属性都会在起始属性基础上上升10%。换句话说，每升一级六翼天使都会自动获得力量+2.1，耐力+1.9，敏捷+2.4，体质强度+2.2，心智强度+1.9，魅力+1.7。此外，每级还有1点自由点，你可以将它加到某项属性上，但这不会改变基本属性的自动提升速度。根据升级方向的不同，需要强化的属性也有所不同，但力量是必需强化的属性。除力量外，若是想发展近战型六翼天使，则强化体质强度，若是想强化法术型六翼天使，则强化心智强度属性，这两项属性与力量属性的比例应控制在1:2到1:3之间。

2、技能

等级1：魔法知识、武器知识

等级3：冥想、专注、神圣魔法专精、长柄武器专精、剑技专精、体质、格挡、骑术

等级6：双武器战斗

等级12：盔甲

等级20：远程战斗

等级30：轻灵

等级50：交易技能

到一定等级后，就可以开始选择提升该级别的技能，不过对六翼天使而言，除了骑术和远程战斗外的所有技能都有用武之地。由于最多只能选择八种技能学习，选择时应该倍加谨慎。根据选择不同，你可以创造出不同类型的六翼天使。必须学习的技能包括：武器知识/魔法知识（根据选择方向不同），相应类型武器专精、专注、冥想、体质、盔甲。此外根据发展方向不同，神圣魔法专精、轻灵、双武器战斗等都是不错的选择。

六翼天使技能大全

等级	1	5	10	15	20	25	30
魔法知识：提高所有法术造成的伤害							
魔法伤害（%）	+11	+39	+69	+94	+115	+133	+150
武器知识：提高近战和远程武器对敌人造成的伤害							
物理伤害（%）	+12	+39	+69	+94	+115	+133	+150
冥想：提高魔法技能的恢复使用速率							
技巧恢复速度（%）	+12	+39	+69	+94	+115	+133	+150
神圣魔法专精：减少所有法术的施展和恢复时间							
恢复攻击速度（%）	+6	+19	+34	+47	+57	+66	+75
长柄武器专精：提高使用长柄武器（棍棒，法杖、皮鞭）的使用能力							
攻击（%）	+9	+29	+52	+70	+86	+100	+112
攻击速度（%）	+6	+19	+34	+47	+57	+66	+75
剑技专精：提高使用剑类武器的能力							
攻击（%）	+9	+29	+52	+70	+86	+100	+112
攻击速度（%）	+6	+19	+34	+47	+57	+66	+75
体质：提高生命值和自疗速度							
生命（%）	4	33	62	84	101	116	127
生命恢复（%）	6	28	49	65	78	89	98
格档：可以使用武器和盾牌挡开敌人的攻击，提升防御。如果你使用了盾牌，这项技能会提供额外加值（英文版中只提供给总加值）							
防御（%）	15	49	86	117	144	167	187
特殊盾牌加值（%）	7	24	43	58	71	83	93
骑术：这项技能提升后，可以骑更好的马							
坐骑等级	3	15	30	45	60	75	90
双武器战斗：允许同时使用两件武器，并提升攻击效率和速度							
攻击（%）	+12	+39	+69	+94	+115	+133	+150
攻击速度（%）	+6	+19	+34	+47	+57	+66	+75
盔甲：提升穿着盔甲时的防御力并减少由于着甲而造成的速度降低							
物理攻击抗力（%）	+12	+39	+69	+94	+115	+133	+150
火魔毒抗力（%）	+9	+29	+52	+70	+	86	+100
速度（%）	+3	+9	+17	+23	+28	+33	+37
远程攻击：提升使用远程武器时的攻击准度和攻击速度							
攻击（%）	+9	+29	+52	+70	+86	+100	+112
攻击速度（%）	+6	+19	+34	+47	+57	+66	+75
轻灵：提高攻击和防御值							
攻击（%）	+7	+24	+43	+58	+71	+83	+93
攻击速度（%）	+13	+44	+77	+105	+129	+150	+168

3、战斗技巧

很显然，六翼天使是相当依赖战斗技巧的职业，她们的一般攻击力远远比不上角斗士之类肉搏职业。因此，六翼天使的战斗技巧恢复时间不应超过施展时间太多。基本上，攻击、多重攻击、猛击、猛踢、连续技等都将是绝对的主战技巧。

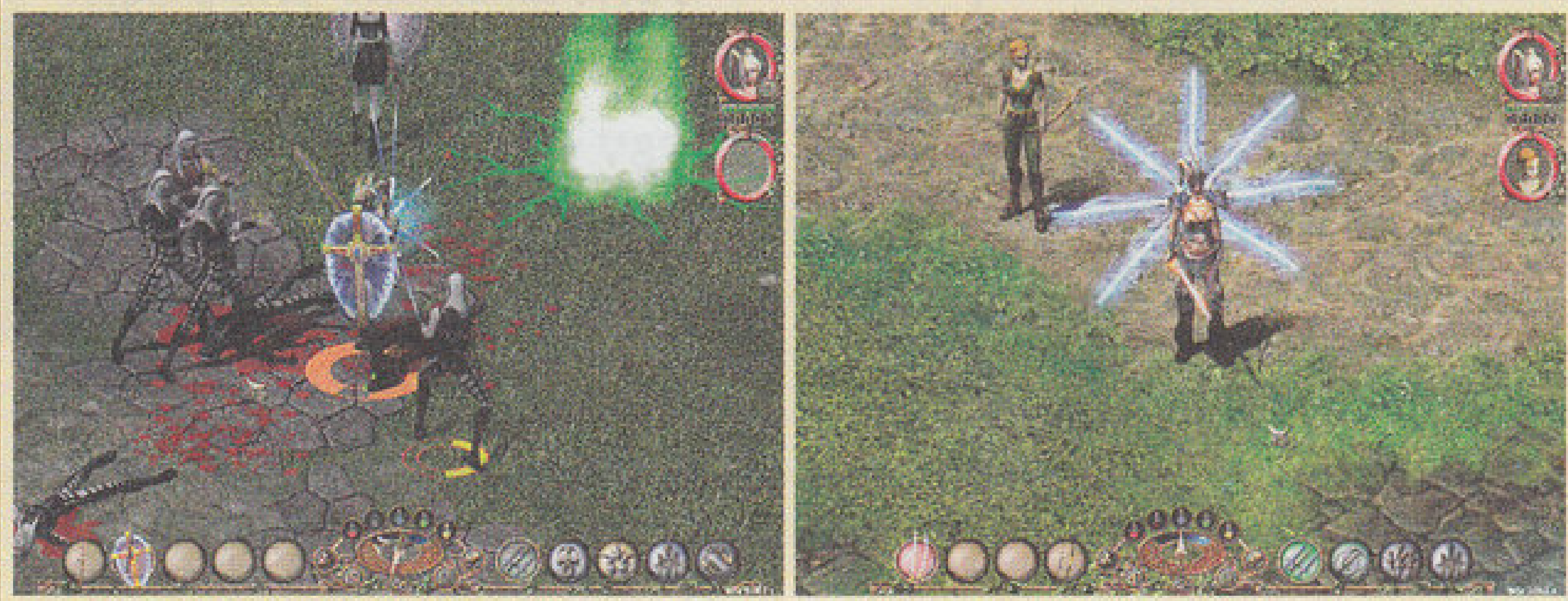
4、法术

六翼天使的法术中能造成出色伤害的并不多，主要需要依靠天堂之光或者圣光连射。神圣转化之类牵制能力一直被不断弱化，但面对弱小敌人时仍有相当用武之地。

5、其他属性

所有人物的最大攻击速度都是220，最小攻击速度则是100，六翼天使的基础数值为140。提高攻击速度的方法有两类，一是技能，包括剑类专精，长柄武器专精，双武器战斗等等。另一类则是通过装备，能提高攻击速度的装备主要有戒指、护身符、武器和翼。

最大奔跑速度上限也是220，下限同样是100。六翼天使的基础数值为130。翼通常能提高六翼天使的奔跑速度，如果使用了级别高于六翼天使当前等级的盔甲或盾牌，奔跑速度会降低，但不会降到100以下。注意影响奔跑速度的装备仅有盔甲和盾牌，所以不用考虑其他物品的等级影响。



下篇：不同类型的六翼天使

六翼天使的战斗方式分为两种：近战与法术。注意，不存在依靠远程攻击的六翼天使。

如果选择近战型六翼天使，比较常见的是使用剑盾组合，但使用双武器也是选择之一。这两种类型的六翼天使最大的区别在于防御力，剑盾组合型六翼天使的防御能力使得她可以在黄金以上难度中保持持续战斗力。不过，在游戏开始阶段，由于缺乏攻击手段和杀伤力，剑盾组合型六翼天使的死亡频率会比较高。而另一方面，双武器型六翼天使的杀敌速度绝对可以让她在低难度等级畅行无阻，但进入黄金难度后，缺乏防御能力会令这种类型的六翼天使很容易战死沙场。

法术型六翼天使并不意味着她们主要依靠法术消灭敌人，毕竟六翼天使的法术杀伤力远不如专门研究魔法的战斗法师。她们的法术更多的起着牵制和持续造成伤害的作用，大多数时候，敌人仍会在被法术毁灭前倒在她们的剑下。

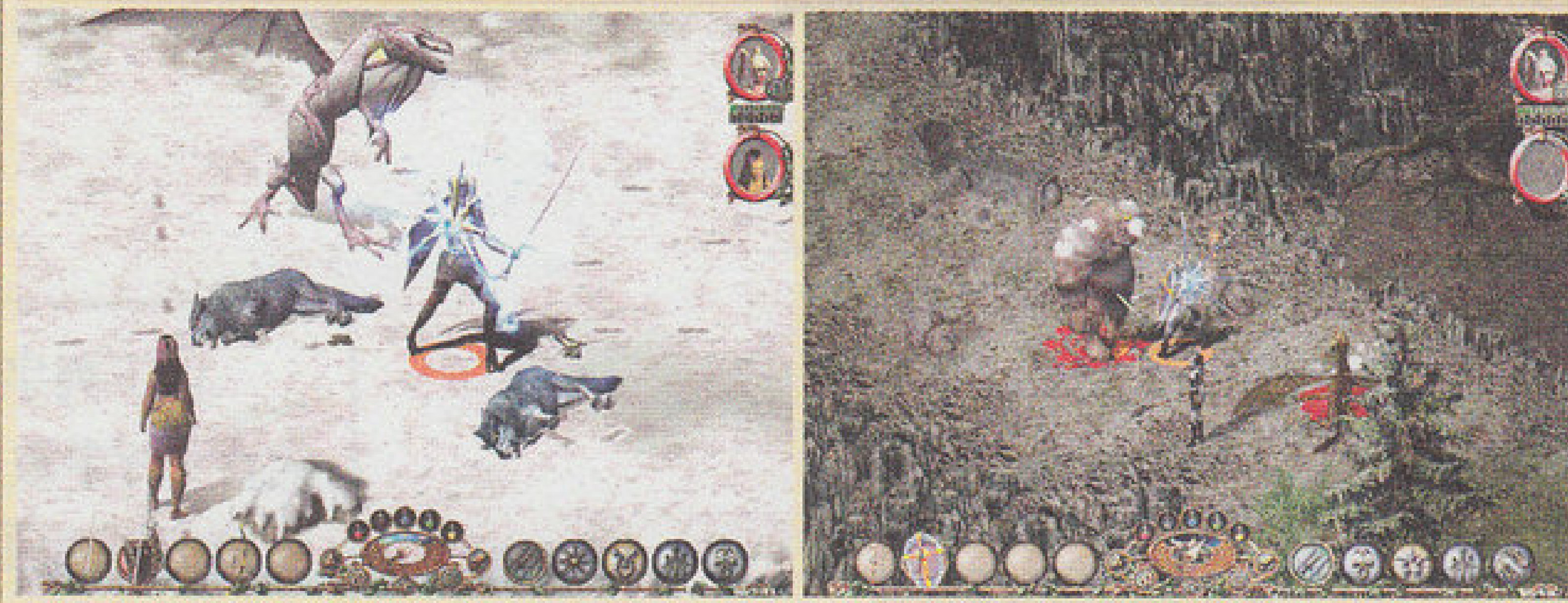
1、剑盾组合型近战六翼天使

属性分配上，我建议使用“力量:体质强度=3”的分配方式。也就是说，每四级就在体质强度上投一点属性。当然，如果你觉得战斗有些困难，或是你的六翼天使很容易战死，也可以降低这个比例。

主武器早期可以使用铁匠任务的奖品，也就是那把斧剑。20级可以靠轻型弯刀类武器，20以后最好在勇气之岩买一把双刃斧。六翼天使的主战武器没什么限制，但我个人感觉斧类武器的伤害更加出色。六翼天使的第二武器最好选择双手武器，使用多重攻击时，这种武器最能发挥威力。第三件武器可以使用远程武器。盾牌方面，最关键的属性是防御而非防护，因为防御会决定敌人对你造成的伤害。盾上最好有镶嵌槽，以便今后的强化。盔甲方面，六翼天使的专用装备性能比大多数通用装备都好，所以不要考虑其它类型的武器。最后还有六翼天使特有的“翼”。据我所知，大多数翼都可以增加速度和攻击速度，因此选择时只要考虑这两项尽量高就行了。

技能上，我建议采用如下技能分配方式：1级：武器知识、魔法知识；3级：专注；6级：体质；12级：格挡；20级：盔甲；30级：轻灵；50级：交易。如果你打算选择某类特定武器，比如斧，可以在盔甲之前先选斧类武器专精，然后放弃轻灵。

战斗技巧上，攻击、猛击和多重攻击毫无疑问是六翼天使的主要作战方式。此外，神圣怒火可以对付空中敌人，也是必选技能之一。组合技一般用来对付强力敌人，由四次连续猛击组成的连续技对难以对付的敌人或是BOSS非常有效，而四次多重攻击可以在被普通敌人包围时杀出一条血路。



2、双武器型近战六翼天使

属性分配上，“力量:体质强度”最好在2:1以内，双武器型六翼天使的防御力明显低于剑盾组合型，如果生命值和生命回复速度跟不上，战死当场的惨景会在黄金难度中重复的上演。

双武器型六翼天使的主武器毫无疑问应该以杀伤力为主。在缺乏防御能力的情况下，维持战斗力的最佳途径就是增加生命值恢复速度。令武器附带吸血能力是非常不错的解决方法。事实上，所有类型的六翼天使武器都需要附带吸血能力，只是对双武器型六翼天使而言，这点特别重要。

技能方面，双武器型六翼天使的选择比较类似剑盾组合型，只需要增加一项：双武器战斗。注意，双武器并不意味着你不需要格档，恰恰相反，格挡比轻灵之类技能更重要。所以，双武器型六翼天使的技能选择应该是：武器知识、魔法知识、双武器战斗、专注、体质、格挡、盔甲、交易技能。

双武器型六翼天使的战斗技巧中，最重要的就是恢复时间。但在其他方面，双武器型六翼天使的技巧选择与剑盾组合型六翼天使没什么两样。

3、法术型剑盾组合六翼天使

法术型六翼天使需要重视的不是体质强度，而是心智强度。她们的物理攻击力低于纯粹的近战型六翼天使，因为为了发展法术能力，他们需要将力量与心智强度的提升比例维持在1:1到2:1之间，力量提升或许稍多一点。无论如何，都不能太期待这类六翼天使的肉搏战攻击力。

武器选择上，法术型六翼天使的选择非常接近剑盾组合型近战六翼天使。提高防御力和武器的吸血能力，是提高法术型六翼天使生存率的最好方法，其次才是提高心智强度之类属性强化装备。

法术型六翼天使的技能选择略有些不同，因为她们的战斗方式与近战型六翼天使颇有不同。一般而言，法术型剑盾组合六翼天使的技能选择依次是：武器知识、魔法知识、专注、冥想、体质、格挡、神圣魔法专精、交易技能。神圣魔法专精并不会对你的能力有太大提高，因此没有必要提前选择它。

法术型六翼天使的战斗技巧和法术选择需要注重通用性，因为放置战斗技巧的空位数量有限。通常，法术型六翼天使只需要准备一项战斗技巧：连续攻击，然后在其他技能位置上放置法术和组合技。法术选择方面，天堂之光和闪电冲击都是比较实用的技能，它们也可以加入组合技并发挥期待中的威力。

4、法术型双武器六翼天使

选择这类六翼天使最具挑战性，因为在技能和能力未成型前，会度过一段相当艰苦的过程，可是但一旦成型，就能发挥相当大的威力。法术型双武器六翼天使的力量和心智强度的比例大约维持在1:1左右，力量投入稍多。

武器装备选择上，这类六翼天使的武器完全可以沿用近战型双武器六翼天使的装备选择。

技能和战斗技巧选择是这一类型六翼天使的关键。技能上，武器知识、魔法知识、专注、冥想、体质、双武器战斗、神圣魔法专精、交易技能是最佳选择组合。战斗技巧上，依靠天堂之光和闪电冲击组成的连续技组合与单独的天堂之光和闪电冲击相结合将成为主要战斗方式。

当然，六翼天使的能力绝不仅仅只存在于本文中所提到的。真正优秀的六翼天使可以因应不同的局面，采取不同的战斗方式。希望其他对六翼天使有所研究的朋友提出自己的看法。■





秘集市

商场大亨Ⅱ Mall Tycoon 2

游戏中按住【Ctrl】键并输入下列代码即可获得相应功能：

hdirate	增加100点商厦级别
hdicase	增加100000金钱
hdidizzy	切换视角
hditech	当前研发项目立即完成
hdilore	所有研发项目均完成

要想免费获得所有物品、研发项目和人才，只需使用Microsoft Excel软件开启游戏安装目录\global star entertainment\mall tycoon 2\data\models\中的.CSV文件，将其中相关项目的价格设为0并保存，进入游戏即可获得相应效果。要想恢复原有设定，务必在编辑前备份这些.CSV设定文件。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

轴心国与同盟国 Axis & Allies

以下列字符串作为游戏主执行文件的命令行参数启动游戏（例如在游戏启动快捷方式后面空一格并加上下列字符串）：

+console

此后在游戏的RTS战斗场景中即可按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

veday	当前任务立即获胜
isurrender	当前任务立即失败
enigma	移除战场雾影
fieldpromotion	获得100经验点
swissbank	获得100金钱
rosieriveter	建造和研发立即完成

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

荣誉骑士 Knights of Honor

在游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

bskinti	获得1000神性、1000书籍和100000金钱
bsdestroyer	建筑损毁加剧开关
bsnofog	战场雾影开关
bsrai	无金钱模式开关
bsnoai	人工智能关闭
bsai	人工智能开启（包括玩家一方亦由电脑操控）
bsswitch	与选定国家成为相同阵营
showspies	显示敌方间谍指示

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

半条命Ⅱ Half-Life 2

以下列字符串作为游戏主执行文件hl2.exe的命令行参数启动游戏（例如在游戏启动快捷方式后面空一格并加上下列字符串）：

-console

此后在游戏中即可按【~】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注意获得武器或物品的秘技代码有效的前提，是当前游戏场景中设定有这些物品，否则将无法获得）：

sv_cheats #	下列秘技代码启用开关（#=1开启/0关闭）
god	刀枪不入模式开关
noclip	穿墙模式开关
notarget	隐身模式开关
buddha	活佛模式开关
mat_yuv #	黑白模式开关（#=1开启/0关闭）
picker	物件框体显示开关
impulse 101	获得所有武器及弹药
impulse 82	生成一辆武装吉普车
developer #	指定开发者模式（#为模式代码，0关闭/1开启/2详尽）
viewmodel_fov #	设置手持武器显示大小（#为尺寸数字默认54）
exec 文件名	执行脚本描述文件
cl_drawhud #	屏幕数据显示开关（#=1开启/0关闭）
cl_showfps #	画面刷新帧数显示开关（#=1开启/0关闭）
maps *	显示地图名称列表
give X	获得指定名称X的物品或武器，名称列表如下：
map X	载入指定名称X的地图，名称列表如下：

d1_canals_01
d1_canals_02
d1_canals_end
d1_tempanals_02
d1_town_01
d1_town_02
d1_town_03
d1_town_04
d1_town_05
d1_trainstation_01
d1_trainstation_02
d1_trainstation_03
d1_trainstation_05
d1_under_01
d1_under_02
d1_under_03
d1_under_04
d2_coast_01
d2_coast_02
d2_coast_03
d2_coast_04
d2_coast_04_dx60
d2_coast_05
d2_coast_06
d2_coast_07
d2_coast_08
d2_prison_01
d2_prison_02
d2_prison_03
d2_prison_04
d2_prison_05
d3_c17_03
d3_c17_04
d3_c17_05
d3_c17_06a
d3_c17_06b
d3_c17_07

武器名称列表：

weapon_alyxgun
weapon_ar1
weapon_ar2
weapon_bugbait
weapon_cguard
weapon_crowbar
weapon_extinguisher
weapon_flaregun
weapon_frag
weapon_gauss
weapon_hopwire
weapon_iceaxe
weapon_physcannon
weapon_physgun
weapon_pistol
weapon_rpg
weapon_shotgun
weapon_smg1
weapon_smg2
weapon_stickylauncher
weapon_stunstick
weapon_thumper
weapon_sniperrifle
weapon_rollerwand
weapon_molotov
weapon_manhack
weapon_immolator
weapon_irifle
weapon_slam
weapon_hmg1
weapon_cubemap
weapon_binoculars
weapon_ml
weapon_brickbat

物品名称列表：

item_box_buckshot
item_box_mrounds
item_box_sniper_rounds
item_box_srounds
item_healthkit
item_battery
item_suit
item_ml_grenade
item_ar2_grenade
item_healthvial

sv_gravity #	设置重力数值为#
sv_stopspeed #	设置地面上的最小停滞速度值为#
sv_friction #	设置环境摩擦力数值为#
sv_bounce #	设置物理碰撞的弹性系数为#
sv_maxvelocity #	设置移动目标的最大速度值为#
air_density #	设置空气密度值为#
prop_debug	目标框体除错模式开关（红框为损毁/白框为受损/绿框为完好）
sv_soundemitter_filecheck	检查.wav声音文件完整性
recorddemo X	以指定文件名X保存游戏过程
stop	停止游戏过程记录
playdemo X	播放指定文件名X的游戏录像
timedemo X	测试指定文件名X的游戏录像画面帧速率

要想测试《半条命Ⅱ》的图像表现性能，可以将预先录制的游戏DEMO（*.dem）文件拷贝到游戏安装目录hl2子目录中，进入游戏后按【~】键进入控制台，输入timedemo及空格，即可出现DEMO文件列表，选择所需的DEMO并回车进行测试，DEMO结束后将显示整段演示的平均帧数率。

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

老虎伍兹巡回赛2005 Tiger Woods PGA Tour 2005

在游戏菜单的PASSWORD屏幕使用下列代码，即可获得相应功能：

THEWORLDISYOURS	开放所有球场
TIGERMOBILE	开放所有标为需要密码才能使用的物品
NIGHTGOLFER	开放所有技能
THEGIANTOYSTER	开放所有球场和球员
THEKING	使用球员Arnold Palmer
GOLDENBEAR	使用球员Jack pitch louse
NEWLEGEND	使用球员"Sunday" tiger Woods
SOSWEET	使用球员Addr IANA "Sugar" Dolce
NICESOCKS	使用球员Alastair "Captain" McFadden
TEMPTING	使用球员Aphrodite Papadapolus
PUREGOLF	使用球员Ben Hogan
THEHAWK	使用球员New Ben Hogan
THEBEEHIVE	使用球员Bev "Boomer" Bouchier
TOOTALL	使用球员Billy "Bear" Hightower
INTHEFAMILY	使用球员Bunjiro "Bud" Tanaka
LANDOWNER	使用球员Ceasar "The Emperor" Rosado
DDDouglas	使用球员Dion "double D" Douglas
BLACKKNIGHT	使用球员Gary Player
GREENCOLLAR	使用球员Hunter "Steelhead" Elmore
SIXSHOOTER	使用球员Jeb "Shooter" McGraw
THETENNESSEKID	使用球员Justin "The Hustler" Timberlake
ALTEREGO	使用球员new Justin "The Hustler" Timberlake
ENGLISHPUNK	使用球员Kendra "spike" Lovette
DOUBLER	使用球员Raquel "Rocky" Rockers
REGGIE	使用球员Reginald "move" Withers
THEMAGICIAN	使用球员Seve Ballesteros
RICHGIRL	使用球员Tiffany "tiff" Williams
TS345329	开放所有TourStage物品
cDsa2fgY	开放所有TAG物品
FDGH597i	开放所有MAXFLI物品
YJHk342B	开放所有NIKE物品
kjnMR3qv	开放所有ODYSSEY物品
R453DrTe	开放所有PING物品
BRi3498Z	开放所有PRECEPT物品
91treSTR	开放所有ADIDAS物品
cgTR78qw	开放所有CALLOWAY物品
CL45etUB	开放所有CLEVELAND物品

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

超人特攻队 The Incredibles

游戏中按【ESC】键进入秘密代码菜单（Secrets）并输入下列代码获得相应功能（输入成功会提示Cheat Accepted，注意有些代码只能在特定关卡或任务中使用）：

Unlock	开启所有任务
GazerBeam	自动射击一段时间
SmartBomb	消灭附近所有敌人和物品
SassMode	游戏加速
UUDDLRLRBAS	补充25%生命值
Showtime	获得超能力一段时间
DanielTheFlash	获得超级速度的超能力（按鼠标右键奔跑）
McTravis	获得超能力（按鼠标右键快速奔跑及撞开任何事物）
Kronos	获得风影和重拳
AthletesFoot	获得火影
BWTheMovie	慢动作模式开关
InvertCameraX	视角X轴调整（用鼠标）
InvertCameraY	视角Y轴调整（用鼠标）
Einsteinium	大头模式
DeEvolve	小头模式
bHUD	屏幕信息显示开关
Hi	显示游戏片头
YourNameInLights	显示制作名录
BoaPlace	功能不明
RotAIDalg	功能不明
TheDudeAbides	功能不明
SpringBreak	功能不明
PinkSlip	功能不明
Labombe	功能不明
InvertTurret	功能不明
EMode	功能不明
DiscoRules	功能不明
Dandruff	功能不明
TonyLoaf	功能不明
Flexible	功能不明
DashLikes	功能不明

注：要成功使用Unlock秘技，必须先以任何文本编辑程序（如记事本程序Notepad.exe）打开游戏安装目录Game子目录中的in.ini文件，添加下列一行字符串：

```
AllowMasterCheats = 1
```

保存后进入游戏方能使用（成功的标志是屏幕上会显示画面刷新帧数等信息）。

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

荣誉勋章:血战太平洋 Medal of Honor: Pacific Assault

以下列字符串作为游戏主执行文件mohpa.exe的命令行参数启动游戏（例如在游戏启动快捷方式后面空一格并加上下列字符串）：

```
+set developer 1
```

此后在游戏中即可按【~】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

dog	刀枪不入模式
wuss	获得所有武器
fullheal	生命全满
notarget	隐身模式
noclip	穿墙模式
fps 1	显示画面刷新帧数
maplist	列出地图名并鼠标双击载入
map X	载入指定地图名X，地图名以maplist指令列出

若命令行参数无效，可以任何文本编辑程序（如记事本程序Notepad.exe）打开系统目录My Documents\EA Games\Medal of Honor Pacific Assault\configs中的unnamedsoldier.cfg文件，添加下列一行字符串：

```
seta developer "1"
```

保存后进入游戏即可如上述方法进入控制台。也可在文件中找到// Key Bindings按键绑定区域，在其中输入秘技代码绑定指令，例如下分别指定【F1】为刀枪不入模式，【F2】为生命全满：

```
bind F1 "dog"
bind F2 "fullheal"
```

同样需要保存文件后，进入游戏直接按绑定按键获得相应功能。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

二战狙击手:胜利召唤 World War II Sniper: Call to Victory

游戏中按【9】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

mpgod	刀枪不入模式
mpguns	获得所有武器及弹药
mpclip	旁观者模式
mppoltergeist	幽灵模式

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

〖测试:NA〗未经编辑部测试

〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过



航海世纪 职业技能全解析

VOYAGE CENTURY

文/斯塔克豪斯

第一篇 生产系

初级技能一:伐木

伐木技能的作用是采集木材。完成新手任务后,找技能导师学习伐木技能,之后会得到一把劣质伐木斧。由于斧头无法修理,所以在到郊外伐木前,玩家可以到铁匠处多买几把斧头。

每伐木一次,就会获得与砍到的原木等级相应的经验。在出生地郊外的伐木区,只能采集到1~3级的原木,并且伐木技能11级以下时,只能加工2级原木,同样的道理21级合成3级原木,31级合成4级原木。

伐木是消耗精力的,如果精力耗尽,可以使用精力恢复药水,或者坐下来休息。在伐木时候,推荐使用低级劳动服和小贩帽,因为这两件服装都加负重,可以多带些木头回去。

另外提一句,在城区和码头,可以把人物装备栏的物品移动到船舱中去。伐木技能练到31级以后,驾船去塞维利亚,先到城区去买伐木斧(不是劣质伐木斧哦),装备以后,到郊外伐木可以得到4~6级的原木,但依然是41级合成5级原木,51级合成6级原木。在伐木到达61级后,去马达加斯加,那里有7~9级的原木。直到伐木技能达到91级才能够加工10级原木。

■航海世纪百科小宝典:木材铁矿资源分布

地点	木材等级	铁矿等级	安全性
冰岛	3、4、5	4、5、6	安全
拉斯帕马斯	3、4、5	4、5、6	木材安全 铁矿危险
萨丁	2、3、4	3、4、5	安全 无补给地
斯德哥尔摩	4、5、6	3、4、5	危险
克里特岛	3、4、5	无	危险
马达加斯加	7、8、9	8、9、10	老虎出没
巴士拉	7、8、9	未知	野人出没
孟买	7、8、9	6、7、8	狼出没
三宝垄	7、8、9	6、7、8	安全
北京	6、7、8	7、8、9	安全
开普敦	5、6、7	无	安全
巴塞罗那	2、3、4	1、2、3	安全
里斯本	3、4、5	4、5、6	收割机
马德拉岛	4、5、6	3、4、5	安全
科西嘉岛	1、2、3	1、3、4	安全
热那亚	1、2、3	2、3、4	狼出没
法亚尔岛	4、5、6	无	安全
阿尔及尔	2、3、4	未知	狼出没
利姆诺岛	1、2、3	2、3、4	狼出没



初级技能二:采矿

采矿技能的作用是采集矿石。每个城市的郊区都有采矿区,按住ALT键,就可以发现有些石块会有名字提示。在装备铁镐之后,可以在这些石块采集矿石。

要注意,在游戏中,新手城市的矿山一般有很多玩家挖矿,而每块矿石都有自己的资源上限,一旦采集数量超过这个限额,这块石头就会处在“资源不足”状态,必须等待下次刷新之后才能继续采集。同样,在新手区,玩家只能获得1~3级矿石,采矿技能11级后,才可以用“冶炼”技能把2级矿石合成为纯铁,31级才可以合成4级矿石(青铜)。一直到41级,玩家才有能力合成5级矿石。4级以上的矿石也和伐木一样,要到非新手城市,并且还要装备高级铁镐。值得注意的是,非新手城市郊区的野生动物往往是主动攻击,大家在采矿时务必要小心。

初级技能三:种植

种植技能可以让玩家收获纺织类植物和草药。不过作为原料的种子,玩家不得不到郊外收集,一般系统会随机刷新这些植物,每120秒刷新一次,玩家可以拣取这些植物的种子后种植。在游戏中,每个城市都有一片种植区域给玩家种植这些作物,在播种之后,玩家需要等待20



■航海世纪百科小宝典：船首像

船装备物名		船装备物级别	重量KG	炮位门	最大载重量KG	船身耐久度	帆耐久度	最大水手数
火之剑鱼像		1	20	2	0	19	44	2
风之剑鱼像		1	20	0	0	2	52	5
水之剑鱼像		1	20	0	51	68	19	0
火之海豚像		2	40	2	0	80	90	7
风之海豚像		2	40	0	0	53	103	11
水之海豚像		2	40	0	123	160	50	2
火之海马像		3	60	4	0	155	147	12
风之海马像		3	60	2	0	116	166	18
水之海马像		3	60	0	188	273	88	5
火之雄狮像		4	80	6	18	276	237	19
风之雄狮像		4	80	2	14	217	267	27
水之雄狮像		4	80	2	247	454	148	9
火之白鲸像		5	100	6	34	388	321	24
风之白鲸像		5	100	4	30	310	360	34
水之白鲸像		5	100	2	296	622	204	12

升级船首像地点：阿尔及尔，塞维利亚，汉堡，直沽

船只改造的部分地点：1级在新手出生地就可以改造；2级在热那亚改造；3－4级在阿尔及尔改造 5－6级在塞维利亚改造；7－8级在汉堡改造

分钟才能收获。成熟的植物除了会给你一个种子以便让你再次种植外，还会随机给你一些成熟的植物根茎或者叶子。采集一定数量的根茎叶子，你就能以其为原料合成一些药剂和布匹。

高级技能一：制船和铸造

伐木和采矿技能对应的高级生产技能是制船、铸造技能。制船技能能合成船首像和船装备，船首像能增加船属性（船板持久，船帆持久，最大水手数，炮位，船只载重）。

船首像分好几个等级，从剑鱼级到女神级首像不等，合成需要先掌握图纸（刀、剑、斧、火器、衣服都需要相应图纸）。这些图纸除了通过任务获得外，还可以通过和公海上海盗挂钩肉搏，杀死海盗船长获得。不过作为生产系玩家，很难出海找海盗晦气，毕竟要获得高级图纸必须挑战高级海盗，而要战胜这些海盗就必须要求玩家有较高的陆战海战技能，这明显难以两全。

制船技能除了能合成船首像外，还能修理破损船只。这点对于经常海战的玩家来说尤其重要。

至于铸造技能，能让玩家合成各种武器，





当然也可以修理这些武器了，具体如何操作，大家可以参考制船技能，两者有相当多类似之处。

高级技能二：炼金和缝纫

与种植技能匹配的是炼金技能和缝纫技能。前者用于合成药水，能合成各种类型的红药和蓝药（用于回复生命和精力）。这里要说明的是，在游戏中，红药的市场价格极为便宜，所以玩家合成红药往往没有什么销路，利润也比较低。而蓝药就不同了，在商店里高达1800的售价，让学习玩家即使将自己合成的蓝药半价出售也有惊人的利润。不过蓝药合成原料也比较多，需要20个初期草药。而初期精力恢复剂图纸的获得比较容易，只要加入商会并且完成其中的富翁的酒宴任务（就是要你运送N桶啤酒的那个）。不用担心不能一次性完成任务，分匹运送啤酒同样可行。

与炼金技能相比，缝纫技能要落魄的多，首先在原料上，缝纫技能就需要经过两道工序——先把纺织植物合成布匹，再用布匹合成服装。不过值得庆幸的是，目前游戏中初中级的服装帽子都可以在地中海沿岸的城市购买。

第二篇 贸易系

选择商人的玩家，在初期回到新手城市之后，先到玩家摊位上买10个一级木材和矿石，把逃生船改造成小型宽身船，然后再去交易所购买一些初级货物，就可以出海在各新手城市间转卖商品。在这里，笔者建议玩家不要因为利润而挑选那些较远航线，毕竟携带货物的船只会引来海盗，一路上的打劫往往会让玩家得不偿失。而新手城市附近由于城市比较密集，各种NPC巡洋舰也能很好照顾到新手，完全可以用多次往返来弥补利润差距。

这样一直把船只的构造属性练到11级，就能改造小型商用船。此时，有条件的玩家可以花10000~20000钱买一个"水之海豚像"增加船只的载重，然后就可以挑选一些比较远的航线跑商了。远航的船只最好能多艘船只组队前进，这样既能保证超载状态下船只的航速（组队状态航海速度是按船只的平均速度分配），又可以在海盗来临时保证强大的武装力量。

至于航线的选择，玩家应该多考虑跨纬度的航线。例如，贝鲁特的水果到靠近北极地区的挪威的斯德哥尔摩就能卖出超过20倍的利润……（这比卖奴还赚钱啊……）而一些工业发达的国家的高级工业制品，在那些欠发达地区就能卖出高价。

不过，真正赚钱的，还是俗称跑流行的极品跑商法。在每个城市中，每3天（也就是72分钟），都会城市发公告通知这个阶段的流行商品。只要在阶段之内，玩家把流行的商品运送到这个城市出售，就能获得比平时多上许多的利润。不过，要成为一个合格的流行商人，需要足够的情报，也就是能随时获得每个城市流行状况的信息。这点在玩家没有加入工会之前，是无法做到的。

■航海世纪百科小宝典之五：海盗掉落物品表

海盗种类	掉落物
武装船	火之船首象、各类炮
掠夺船	风之船首象、各类挂钩
走私船	水之船首象、各类防护甲板
腐腿海盗	400到1000银币；剑鱼船首象；1级挂钩及各种1级的制船类制造书
铁手海盗	600到1800银币；海豚船首象；2级挂钩；各种11级制船类制造书；各类2级炮
钢牙海盗	800到2000的银币；海马船首象；3级挂钩；各种21级制船类制造书；各类3级炮
金眼海盗	1000到3000银币；海马船首象（还有一定的几率掉狮子船首象）；各种31级的制船制造书；各类4级炮

■航海世纪百科小宝典：海盗分布

地点	出没海盗
塞浦路斯岛	大量的腐腿及少量的铁手
利姆诺斯岛	大量的腐腿及少量的铁手
萨索斯岛	大量的腐腿及少量的铁手
克里克岛	少量腐腿及大量的铁手
西西里岛	大量铁手及少量的钢牙
萨丁岛	少量铁手及大量的钢牙
科特岛	少量铁手及大量的钢牙
马略卡岛	大量钢牙及少量的金眼
圣玛利亚岛	钢牙及金眼（数量差不多）
法亚尔岛	钢牙及金眼（数量差不多）

此外，跑商过程中，海盗的骚扰相信是玩家最为头疼的，即使能用武力轻易的击退，也要花费不少时间。在这里，笔者贡献一个小小的心得，系统判定出现打劫的海盗等级是按照玩家携带的货物等级决定。如果处在组队状态下，则依照队长携带的货物决定。而无货状态下，海盗是不会出现的。所以只要组队状态下队长不携带货物，而组员携带，路途中是不会遇到海盗的，而这也是游戏中练机动船的玩家赚钱的方法——带人。

第三篇 战斗系

路线一：挂钩

想做战士的玩家，必须选择好未来发展的路线，是走挂钩——机动船路线呢，还是走炮击——武装船路线？走挂钩路线，就要求玩家的陆战技能比较高，这样在遭遇敌人的时候，驾驶机动船快速靠近，然后靠挂钩术和敌人挂钩近身肉搏，肉搏只要消灭对方船长就能结束战斗。挂钩法在击败敌人之后能获得双倍的战利品。但是，走挂钩路线的玩家缺点也相当明显：

第一，虽然机动船拥有最快的速度和转向力，但是船体本身持久并不高。在高级武装船的轰击下，很快就会沉没；

第二，肉搏状态下，如果对手也比较难缠，那么战局就难以把握。

但总而言之，这条路线还是相当有前途的，只要你能承受住近身前对手的炮击，基本就掌握了战局的主动。所以在船只装备方面，推荐装备一些比较高级的护甲。



■航海世纪百科小宝典：贝壳和植物的分布地点

地点	贝壳和植物的分布地点
亚历山大	2种贝壳（1级透孔螺、2级交织钟螺）→2种植物发现物（1级狼毒草、2级毒蘑菇）
贝鲁特	2种植物（1级鼠尾草、2级迷迭香）
雅典	2种贝壳（1级大星笠螺、2级南极笠螺）→2种植物（1级亚麻、2级猫薄荷）
伊斯坦堡	2种植物（1级神秘果、2级迷迭香）
克里特（海盗岛）	5种贝壳（1级虎斑、2级南极笠螺、2级鹦鹉螺、2级朱红笠螺、3级银口蝾螺）
热那亚	卖2级劳动工具→1种植物（4级断肠草）
威尼斯	2种植物发现物（3级百里香、3级神圣果）
阿尔级尔	卖2级劳动工具→1种植物发现物（4级回神叶）
的黎波里	2种植物（3级板蓝、3级黄麻）
科西嘉（海盗岛）	5种贝壳（1级虎斑钟、2级鹦鹉螺、3级红斑钟、3级银口蝾螺 3级玫瑰底钟）
巴塞罗那	1种植物（4级田七）
塞维利亚	1种植物发现物（5级咖啡）
里斯本	1种植物（5级剑麻）
马德拉	1种贝壳（3级玫瑰底钟螺）、1种植物（剑麻）
拉斯帕马斯	2种贝壳（3级红斑钟、4级向日癸星螺）→1种植物发现物（5级迷魂草）
三宝垄	1种植物发现物（西洋参）

■航海世纪百科小宝典：各地商品一览

亚历山大	小麦/1	羊肉/1	染料/2	大理石/2	铁矿制品/3	古董/4
的黎波里	牛肉/2	大理石/2	毛织品/2	麻织品/2	雕刻/4	羊毛/4
威尼斯	柑橘/1	猪肉/1	橄榄油/3	棉织品/3	钟表/3	威士忌/4
阿尔及尔	葡萄/2	大豆/2	棉织品/3	油画/4	天鹅绒/5	象牙工艺品/6
热那亚	梨/1	染料/2	棉织品/3	皮革/4	首饰/4	郁金香/6
巴塞罗那	苹果/2	龙虾/2	鲸油/3	威士忌/4	古董/4	铜器/6
里斯本	鲸油/3	毛织品/2	钟表/3	玻璃制品/3	白兰地/3	鹿角饰品/6
塞维利亚	龙虾/2	大理石/2	镜子/3	伏特加/4	铜器/6	西洋参/6
马德拉	海鲜/1	餐具/3	桂皮/3	地毯/4	白兰地/3	兽皮/5
拉斯帕马斯	小麦/1	鲸油/3	桂皮/3	地毯/4	伏特加/4	象牙工艺品/
波尔多	牛肉/2	香槟/3	白兰地/3	钟表/3	藏红花/4	郁金香/6
伦敦	牛肉/2	餐具/3	威士忌/4	铁制品/3	雕塑/6	刀剑制品/7
阿姆斯特丹	蔬菜/3	橄榄油/3	柜子/3	玫瑰油/4	木材雕/5	鹿茸/6
汉堡	盐/2	玻璃制品/3	古董/4	地毯/4	郎姆酒/4	熊胆/6
奥斯陆	鲸油/3	油画/4	地毯/4	羊毛/4	兽皮/5	琥珀/7
斯德哥尔摩	帆布/3	镜子/3	雕刻/4	天鹅绒/5	鹿茸/6	雪莲/7
雷克雅末克	果酱/3	郎姆酒/4	小提琴/4	吊灯/4	西药酒/5	鹿角/
达喀尔	鱼肉/1	果酱/3	帆布/3	大麻/5	兽皮/5	蛇胆/5
阿克拉	椰枣/1	柠檬/2	胡椒/3	蝎子毒/4	蛇胆/5	琥珀/7
卢安达	砂糖/2	桂皮/3	咖啡/4	蝎子毒/4	伏特加/4	翡翠/8
开普敦	玉米/2	啤酒/2	咖啡/4	羊毛/4	小提琴/4	黄金/10
莫桑比克	玉米/2	蜂蜜/2	染料/2	蝎子尾/4	首饰/4	鹿茸/6
摩加迪休	椰枣/1	柠檬/2	柜子/3	蜥蜴尾/4	香料/4	黄金制品/8
亚丁	橄榄/1	桂皮/3	咖啡/4	香料/4	烟草/5	刀剑制品/7
苏伊士	羊肉/1	大理石/2	杏仁/3	铁制品/3	羊毛/4	鹿茸/6
马斯喀特	稻谷/3	柜子/3	皮革/4	曼佗罗/4	板蓝/5	金刚石/8
孟买	麻织品/2	大理石/2	棉纺品/3	橄榄油/3	香料/4	象牙/7
锡兰	小麦/1	啤酒/2	荔枝/3	香料/4	板蓝/5	象牙/7
马六甲	番茄/1	蜂蜜/2	荔枝/3	玫瑰油/4	大麻/5	珍珠/9
三宝垄	小麦/1	花粉/3	大麻/5	龙延香/5	芦荟/5	银制品/7
土伦	猪肉/1	箱子/3	烟草/5	龙延香/5	芦荟/5	银制品/7
泉州	龙眼/3	茶叶/4	丝织品/5	丝绸/6	手工艺品/7	石雕/9
直沽	陶瓷/3	黄酒/4	风筝/4	丝织品/5	中药酒/7	白银/9
长崎	梨/1	麻织品/2	帆布/3	和服/4	龙延香/5	水晶/7
江户	蔬菜/3	荔枝/3	米酒/3	和服/4	古董/4	灵芝/6

路线二：炮击

如果走炮击路线，你首先要有一定的身家，毕竟炮击路线打海盗升级所赚的钱远没有挂钩路线高。而且，炮弹和火炮也是不小的消耗。在火炮选择上，笔者建议可以从曲射炮和散射炮两者选其一或者混用，而速射炮虽然射击速度比较快，但是威力小，而且在射击角度上也没有太大的优势，笔者不建议使用。曲射炮的最远射程和散射炮的最大射击角度（160度）都是炮击的最佳选择。

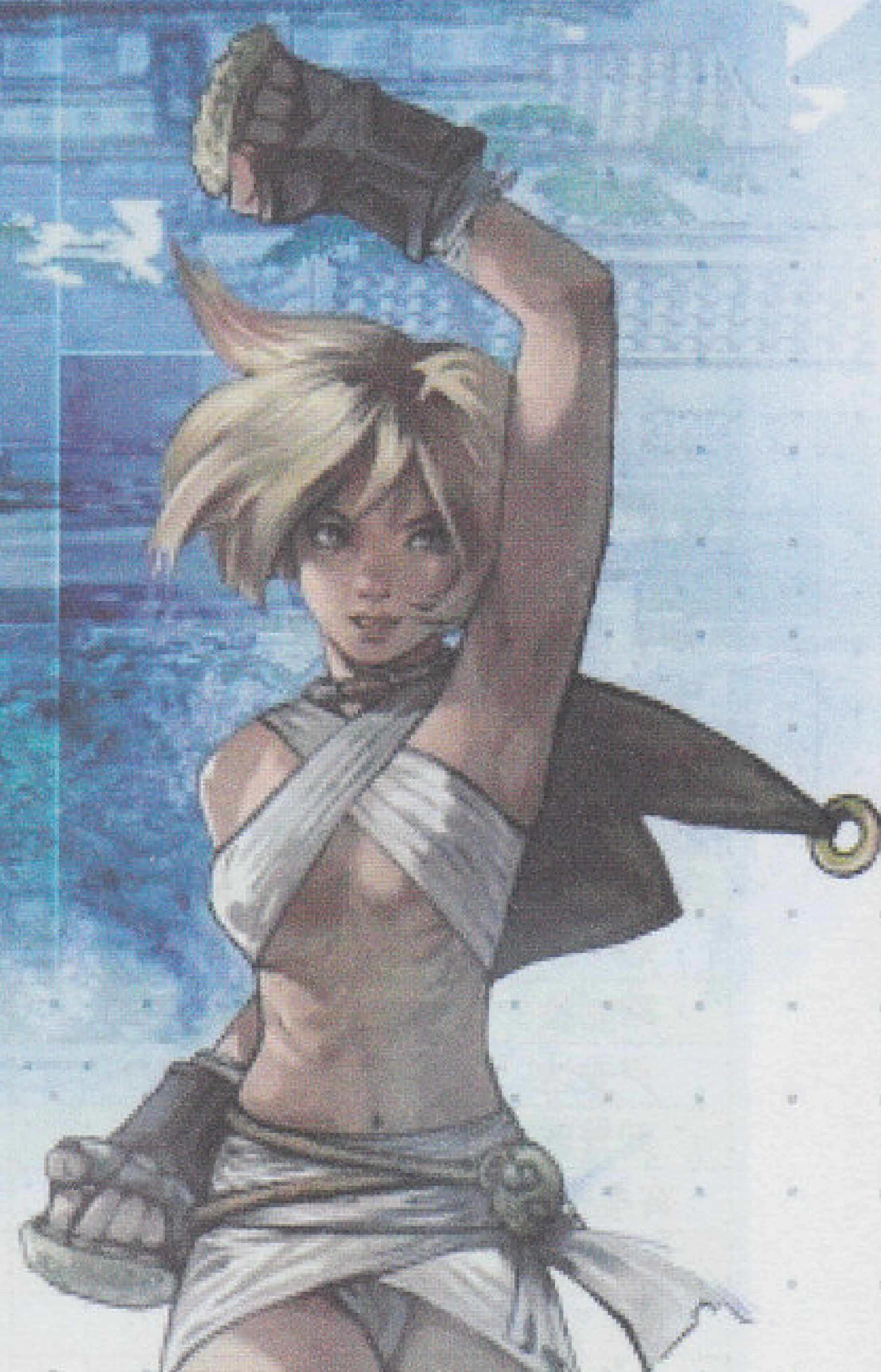


在这里，笔者建议战船在右舷装备曲射炮，左舷装备散射炮。这样，在进入海战地图之后，玩家可以与敌人呈45度角以右舷对准迎面而来的敌人轰击，在海盗穿越之后（海盗不受物理系统影响，即使有玩家挡在航线上也会穿过去）。又可以用左舷继续攻击，由于双方都是近身，所以不存在攻击距离问题。再加上武装船在重新起锚追击海盗船过程中转向角度比较大，所以射击角度大的散射炮是最好的选择。（说明：因《航海世纪》目前仍在公测阶段，所以本文中的某些资料可能会在游戏升级中有修改）■





Neo Oriental Fantasy TANTRA Kathana The Partner of Darkness



二转匕首刺客

攻略指南

文/美の胤

阿修罗族与罗刹族",由于其超群的速度,迅猛的杀伤以及行踪的诡异,被为之冠以"刺客"的称号,当角色完成第二次转职后将变的更加可怕,其名号则为"暗夜者"。以下我们将揭开刺客神秘的面纱。

密能详解

培养匕首刺客,密能的分配为首要,针对刺客的特殊性,密能的具体特性与分配主要如下:

·肌肉密能:提高刺客使用近身刀剑类武器后的攻击伤害,平均每一个密能点提升攻击上限与下限伤害各为"1";提高刺客对外界攻击的防御抵抗能力。

·神经密能:提高刺客在攻击目标过程中的打击成功率,即命中率,平均每一个密能点提高命中率"2";提高刺客收到对手攻击时成功躲避的概率,平均每一个密能点提高躲避率"2"。

·血脉密能:提高刺客的生命值上限,平均每一个密能点增加生命值上限约为"5"同时提高相应的魔法值上限。

·意念密能:提高刺客对元素魔法(冰、火、雷与毒)攻击的抵抗能力。

具体分配比例为:4点肌肉与1点血脉。刺客以攻击速度见长,并且其攻击伤害也非常突出,在升级初期,将大大提高修炼效率。另外,在角色到达50级时,还应该保持对角色有10到20点的神经密能分配,主要作用为从基本角色能力值中适当提高角色的命中率与躲避率。由于刺客的弱点在于防御抵抗能力低并且生命值欠缺,因此无论在升级或者角色之间的战斗中,能够成功的命中对手以及较多次的避开对手的攻击都是相当必要的。

技能解析

刺客的技能分为三大系列,分别为暗杀系技能、弓箭系技能与辅助系技能,由于匕首刺客属于暗杀系职业,所以弓箭系技能则不在修炼范围内。匕首刺客的具体技能修炼体系为暗杀系技能与辅助系技能。

暗杀系技能:

1、被动技能:(修炼此类技能后,角色的能力值得到永久的提升效果。)

·刀剑精通:提高使用长剑与刀类武器时的攻击伤害值。

·短剑精通:提高使用短剑(匕首)类武器时的攻击伤害值。

2、主动攻击技能:(修炼此类技能后,需要即时使用所学技能来达到技能所持效果。)

·致命攻击:瞬间爆发突如其来的攻击,其攻击伤害非常之大。施展过程中犹如一个彩色光环围绕自身,在迷幻之中将强有力的攻击刺入对方。

·灵气护身:在攻击对方后,按照攻击伤害值吸取相应比例的生命值给自身,即为吸血。施展过程中从自身体内爆发出一个巨大火人扑向对方,并且传来野兽的咆哮声。





·剑气决:发出强大的剑气,远距离攻击目标。施展时手中匕首聚气成一个绿光球,快速发转变为飞镖攻击目标。
·施毒术:在武器上涂毒,并且施加给目标,使目标中毒,持续损失生命值。施展过程中,凝聚于手中的毒气爆发性的刺入对方体内,使对方呈绿色状态,即中毒效果出现。
·撕裂:在一定时间内使目标失去伤口愈合能力,丧失自动恢复生命值能力。手中匕首聚集出可畏的杀气光球,瞬间割入对方体内,出现月牙型的裂痕。
·紧箍咒:一定时间内降低目标的生命值上限。

在如上的技能中,被动技能"短剑精通"为匕首刺客首要修炼。"致命攻击"为推荐修炼满的强力技能。"灵气护身"在升级过程中使用,可以大大的降低红药的使用量。"剑气决"是匕首刺客唯一的远距离攻击技能,但由于施展速度慢,并且攻击伤害不可观,所以只能作为过路技能。"施毒术"为战斗中常见的杀伤技能,能在一个较长时间内使对方中毒持续掉血,当然在初期技能点不足情况下,可以选择修炼一点为战斗使用。与"施毒术"平级的"撕裂"技能具有刺客PK王者必备技能的称号,由于其作用能在短时间内让战士等高自动回血类角色丧失回血能力,在此期间杀伤对手是最好的时机,因此到后期战斗中,这个技能是非常值得重视的。"紧箍咒"为50级的技能,在初期升级过程中无法学习,所以暂时不做考虑。

辅助系技能

1、被动技能:

·强身术:提高自身攻击命中率与躲避成功率

2、主动防御技能:

·能量护盾:生成一个生命能量屏障,以虚拟生命值分担自身实际生命值所受到的伤害。施展过程中,在自身头顶出现一个密传游戏图标样式的光环。
·魔法护盾:一定时间内提高对元素魔法(冰、火、电与毒)攻击的抵抗能力。
·闪影术:一定时间内提高自身移动速度。施展过程中,在自身头顶出现一只飞鸟,并且在自身背部生成三对白色羽毛的翅膀。
·幻影之身:一定时间内使自身消失于空气中,成为隐型状态。一段紫雾笼罩后,自身便消失在视野范围内。
·幻影之眼:一定时间内可以识破处于隐型状态的敌人。施展时,空中一道金色光柱注入体内。
·生命之光:恢复自身部分所损失的生命值,即为加血。施展时金色的星星闪烁周围,脚下出现紫色光环。
·定身术:在短时间内伸出巨大的地狱之手将目标牢牢抓住,使其失去移动能力。施展后,手中犹如紧握一个紫色气体,在不远处的目标脚下,伸出可怕的黑色地狱之手。

如上辅助技能中,被动技能"强身术"为匕首暗杀刺客必修技能,近身作战中命中率与躲避率都是决定胜负的关键所在。其下一级技能"能量护盾"则为刺客的最主要的自身保护技能,从护盾生成开始,所受到的外部攻击都是直接损耗具有虚拟生命值的能量护盾,而对自身实际的打击则相当少,所以此技能的重要性显而易见。"魔法护盾"在升级初期无须考虑修炼,而后期元素攻击敌人出现繁多的情况下,此技能也有着非常重要的地位。刺客的重要特点就体现在速度方面,因此"闪影术"的提升则相当重要。"幻影之身"在后期大规模战役中,可以让刺客神出鬼没出其不意杀伤对手,二转后暗夜者是必须具有此作战能力的。你会隐型,别人自然也会,因此修炼"幻影之眼"就变的格外重要。"生命之光"在实际战斗中并没有什么实际效果,当然在升级修炼过程中能节省大量的血液补给药品,因此可以考虑修炼。作战过程中总有追击与撤退,无论何种情况,使用"定身术"让对方失去移动能力都可以达到非常好的战斗效果。

按照以上的基本技能修炼角色,当角色到达45级时,便可以接受第二次转换职业任务。当完成任务后,角色将面临重新选择修炼技能的机会。

新技能分析

第二次转职后,暗杀与辅助技能中新增加了很多实用性强且具有威胁的技能,如下一一罗列:

1.新增暗杀系技能:

被动暗杀技能:
·左手精确:使刺客具有手持两把匕首的能力,同时可以提高左手辅助匕首的攻击准确率与自身的躲避成功率。
主动暗杀技能:
·突刺:忽视目标防御的致命攻击。施展时爆发出强大的红色光晕。





·强矢:对处于"昏睡"、"盲目"、"催眠"状态下的目标施加强有力的最后一击。外观与撕裂相似,但施展动作缓慢。
·致盲术:使目标盲目,中此技能的目标,屏幕除自己外将变成全黑色。

新增的暗杀技能中,被动技能"左手精确"是暗夜者能够手持双匕首的基本技能。主动系暗杀技能中增加的"突刺"在结合"致命攻击"后使用可以爆发出强悍的攻击能力,攻击伤害甚至比"致命攻击"还要高的多,在游戏环境中,能够连续接受刺客如此强劲两个技能连续打击的只有战士类角色才可以做到。"致盲术"与"强矢"可以说是不可分离的两个连环技能,由于"强矢"的特定属性,所以对目标施加"致盲术"使其盲目后,追加"强矢",其爆发出的致命攻击是"致命攻击"与"突刺"两大致命技能总和的数倍,也由于此技能的伤害不可思议性,因此施展间隔也相当之长,约有一分钟左右。

2.新增辅助系技能:

·俯冲:以接近瞬间转移的移动速度,快速接近攻击目标。

如上的辅助技能"俯冲"是刺客在追杀目标时所使用的典型技能。后期的大规模主神战斗,速度将是关键之一,相信这个技能会发挥其独有的作用。

综观刺客

总体来说,刺客的升级之路是漫长的,在升级过程中,对装备的依赖性极高,并且如没有较好的操作能力,升级的资金耗费与角色的安全问题都将成为很大的问题。而相反的是成熟后的二转刺客是非常强大的,操作优秀的玩家,使用此角色在战斗过程中是很少能被对手攻击的。因此操作技巧在匕首刺客的身上体现的非常突出。

在密传世界中,刺客因如上众多原因可玩性变的非常高,因此也有非常多的玩家选择此职业,无论相貌与实力都是数一数二的,相信这类角色会给大家带来无穷的快乐。■





墨香 五轮书

Dark Story Online

文/凤凰虹

墨香》开服几个月了，游戏中的一切相信给那些参加测试的玩家留下了深刻的印象。无论是那似曾相识的画面，还是充斥游戏的那种民俗风情，都可以算得上是出色。而腾武虽然是个新公司，却是由一群经验老道的业内精英组成的团体，《墨香》现在的表现可谓是一鸣惊人，而他们在这之中的功劳不言而喻。

游戏特色

《墨香》这款游戏和小说并无太大关联，但游戏的内涵却十分丰富。游戏本身就是给大家展示了一个古代的中国，有功夫、有江湖、有仇杀、有感情。游戏不是电影，或许在大家看来《墨香》中的很多东西都很浅薄，但在讲求娱乐的游戏中，能将民俗文化融合到这个地步已经是罕有了。故事的开始很有意思，玩家诞生在敦煌，身边就是一具高大的蚩尤神像，加之周围那些有着厚重感觉的建筑物，我们很快就能感觉到这里是个不祥之地。其实游戏中的建筑并不讲究，基本上可用“业余”来概括，但飞檐斗拱的建筑风格还是体现出了中国的味道。也许在韩国人眼中，中国的古代建筑都是一个模样，没有太大分别吧。

《墨香》中的人物分类也算是创新了，玩家在这里彻底告别了职业划分，游戏中的角色差别也仅仅依靠武器区分。继而由武器来确定技能，确定属性加点方式，从而产生不同的人物。游戏本身的实战性很强，玩家的加点显得犹为重要，即便是这样灵活的游戏方式，游戏中的平衡也基本得到了保障。

武器技能

游戏中依靠武器来划分人物，所以各种武器所带来的变化还是很明显的。《墨香》中的武器分为剑、拳、刀、枪、弓、暗器。而每种武器所带来的特点也各不相同，它们专属技能的特点是玩家最关心的内容，以下我们就来一一点评。《墨香》中有很多不大实用的技能，在这里会告诉大家，以免浪费金钱和技能经验。

“剑”乃百兵君子，其特点是攻击范围小，攻击力稳定，攻击速度快。游戏中的剑系技能也继承了武器的特点，目前开放了五个技能，分别是——浪子回头、附骨之蛆、苍松迎客、三燕投林、月迷津渡。怎么样？这些招式的名称是不是很耳熟？其





实《墨香》中的大部分技能都出自金庸老先生的小说，所以这些招式大家可以很容易的领会含义和大概的效果。剑类武器的五个技能中，最为实用的是“苍松迎客”，此招出自《笑傲江湖》的“冲灵剑法”，是剑客练级的必备技能。攻击方式是群体，且效果显著。而“三燕投林”则是剑士PK的必备技能，其攻击方式干脆直接，效果非凡。“月迷津渡”的效果和方式与“浪子回头”差不多，只是攻击力高出许多，但实用性不强。

“拳”在武侠小说中并不常见，但只要有徒手搏击的，那就一定是实力派的高人。《墨香》中的拳类技能也是如此，其技能分别是——闯少林、摧心裂肺、分筋错骨、野球乱舞、如封似闭。为什么说《墨香》中练拳的都是高手呢？其中奥妙就在这技能之中。“闯少林”和剑系的第一个技能差不多，都是单体攻击，且攻击力相当，但它却可以将击中的敌人弹开，使敌我拉开距离。这个技能练级很快，那种高攻高速的爽快感也只有练此种武器的玩家可以享受到。“野球乱舞”是群攻技能，效果只能说是凑和，比没有强点。遗憾的是“如封似闭”这招太极拳第32式的实用性不是很强，让人大叹失望。

“刀”乃百兵之贼，又称百兵之霸，其特点依据种类的不同而改变，但那种犀利霸道的气质是不会改变的。《墨香》中的刀是攻击力最高的武器，但它的攻击频率也是最慢的。其技能有无处藏身、东风浩荡、旋风斩、万岳朝宗、力劈华山五式。“无处藏身”蓄力很慢，但攻击力相当不错，练级中可以救命，PK时可以起到一锤定音的效果。“东风浩荡”是用刀所产生的冲击波打击对手，攻击速度快，是刀客PK的主要技能。“旋风斩”为群攻技能，但相对其它武器的群攻技能，效果略显低下。“力劈华山”作为刀客最强技能，名字显得太过普通，但其效果并不辱没它最强的称号。这个技能有击退效果，攻击力超高。



“枪”乃百兵之帅，很多名将都是使枪的高手，所以游戏中用枪的玩家也相对较多。枪类技能有毒蛇出洞、横扫千军、穿云见日、朝天一柱香、风驰电掣等五个。“毒蛇出洞”这招可是有名堂的，乃是岳飞的枪法精髓，由于他用的是沥泉金蛇枪所以才得此名。此招蓄力较慢，但效果惊人，攻击力在普通攻击的二到三倍之间。“横扫千军”是群体大范围的连续攻击，但攻击力也只有普通攻击的三分之一到一倍，真是有负张翼德的威名。“穿云见日”则是快速地连击五下，而且每下的攻击力都很稳定，在PK中可以很好地牵制对手的攻击频率。“朝天一柱香”和“横扫千军”类似，只不过是连打四下而已。“风驰电掣”为



高速的穿刺枪法，但攻击力委实低了点，而此招出处居然是赵子龙，真是辱没了我的偶像。

"弓"在武侠小说中并不常见，浪漫的中国武者并不欣赏这种远距离杀伤威力大的武器，但在战场上却能看到它们。弓系的技能分别是——寒冰疾风、万箭齐发、哲别碎击箭、流星赶月、百步穿杨。"寒冰疾风"蓄力慢，但攻击力极高，适合日常练级。据说这是李广的箭术，出自《后汉书》。"万箭齐发"作为远距离群攻技能的实用性有待考证。弓手都是脆弱的，大家都尽量避免一对多的情况，所以这个群攻技能有多大用处就不知道了。这招的攻击力有限，但在救命和团练的时候还有点用处，而这个技能的出处居然是诸葛亮的连弩。"流星赶月"比较实用，是可以高速发动的技能，攻击力也算是可以，出处是《水浒传》里的花荣。"百步穿杨"可是弓手的必杀招，攻击力夸张，其出处更加夸张，居然是养由基，而且还著明是《史记·周本记》。《墨香》的汉化组可是真能掰，不知道弓手开放新技能后，会不会出现"不射之射"，那可是弓术的最高境界啊！

"暗器"在古龙大师的小说中可谓是出尽风头，四川唐门更是家喻户晓，但在《墨香》里，四川唐门的至高武学则属于新手的初学技能。暗器技能分别是——漫天花雨、心惊肉跳、七月流火、如来千手法、银鞍照白马。"漫天花雨"居然是第一个技能，真是让人大跌眼镜，不过攻击效果还算可以，不负盛名。"如来千手法"是群体技能，攻击力一般，出处居然是佛教密宗。拜托有点文化好不好？密宗讲究颂咒持印，哪来的暗器手法？大和尚能扔出什么东西，难道是舌无？我记得那好象叫忍者吧。

内功技能

金系的"风雷破"属于中距离攻击，给敌人来个五雷轰顶，从而造成轻微伤害。消耗内力很多，威力不大，绝对不适练级使用，主要作用是封锁敌人的技能，在PK的时候有奇效。"天雷破"和"风雷破"作用相似，连伤害都差不多。随便学一个PK用就可以了，打怪还是用其他技能比较实惠。

火系那个单体攻击的没什么作用，虽然杀伤力不错，但消耗内力甚巨，用其练级会影响打击速度。至于"火吐红莲"则是中距离攻击技能，消耗内力只有60，是现在最流行的内功攻击技能，杀伤力比较理想。

水系中的攻击技能有束缚敌人的特点，但效果却差很多。一个是降低敌人的移动速度，而那根"雪燕"化成的冰柱却可以让敌人行动不能，这效果一目了然，而且两个技能的攻击力都低的离谱，大家使用也正是看到了它们的特点，是弓手系和暗器系玩家的最爱。

木系和其它游戏中的牧师差不多，是《墨香》中的加血技能。两个技能的分别也很明显，一个只能给自己加，而另外一个则可以给其他玩家恢复。级别低的时候使用内力很少，但随着级别的提高这个消耗还是很惊人的。尤其是一级的时候，加上来的血还没自己消耗掉的内力多，真是欺负人啊！









土系的"金钟罩"也是现在最流行的技能，这个属于辅助技能，就是在一定时间内提升自己的防御力，而且效果显著，一级就可以提升18点防御。而另外一个则是给别人加防御的，这个现在作用不大，因为玩家们普遍都学有"金钟罩"。

两个五合一技能属于诅咒技能，一个是降低敌人的防御，另一个是降低敌人的攻击，其作用不大明显，而且一本书要6500大洋，对于贫穷的玩家来说这样性价比不高的技能还是不学为好。

被动技能

老玩家们都明白被动技能的意义，玩游戏的时候即使不学攻击技能也要先将被动技能学好，以提升自己的实力。而《墨香》的特点就是技能开放，玩家只要有充足的时间就能得到足够的技能经验，从而学到全部的技能。但这其中也只不过分为四大类——属性技能、武器技能、内功技能以及独特的轻功技能。

《墨香》被动技能中的亮点莫过于轻功。轻功需要达到一定级别才能学习，当然也是需要技能点的，随着技能级别的提高，外在的表现也越来越不同：一级轻功只能稍微提高移动速度，二级轻功是贴着地面飞行，三级轻功玩家可以在空中PK，自由自在的释放技能，那是飞翔的感觉。《墨香》中的轻功分别是木桑道人的"神行百变"，流传民间的"蜻蜓点水"，以及达摩祖师的"一苇渡江"。不过三级轻功的特点并不象是"一苇渡江"，而象武当派的"梯云纵"。"银鞍照白马，飒沓如流星。"这是出自李白《侠客行》，这个技能也是暗器大师们的成名技，攻击力很高。



此外比较吸引人的技能就是合成技能。合成技能不仅仅能合成属性优于购买的装备，还可以合成武功秘籍、药物等等。技能越高，成功率越大，所获得的成果越让人惊喜。还可以利用合成秘籍的技术自创武功，开创自己的武林新一派。使用合成系统跟其他技能一样非常简单，在特定的NPC处，点选合成，将要合成的物品分别放入不同的窗口，然后就看你的运气了。合成的药物都属于天材地宝，诸如提高内力的神药。不过合成技能的成功率低于1%，因为我在物品合成成功之前已经失败了一百多次，所以请玩家在使用这个技能的时候慎重考虑，重要物品还是不合为妙。

在《墨香》的被动技能中比较特殊的就是内功，因为在以往的游戏中这些技能与武器技能都是跟随级别提升的。而外家招术再好，却没有内功修为的人，在中华武林中只是不入流的角色，所以大家一般会选择一种内功来修炼。而时下比较流行的练法就是金钟罩和火吐红莲，另外辅助一个状态技能来束缚敌人的行动。另外一些武器熟练技能和属性增强技能与其它游戏一般无二，看名字就知道意思了。

在写这篇文章的时候才发现官方网站以及一些游戏网站的资料全出现了错误，而且错的很离谱，从技能名称到效果说明，不知道是哪个环节出现了错误，希望能立即改正，帮助新手玩家进行游戏。否则那个指点新手游戏的女性武侠宗师岂不是很衰……■

风舞墨香 看游戏

2004年的初冬，北国的寒风，南国的细雨，并不能抵挡玩家们的游戏热情，这样的季节，这样的日子，大型武侠游戏《墨香》粉墨登场。在这片浓墨重彩，处处流露着东方风韵的武侠网络游戏中，轻松写意的画面氛围及中国民间故事，感染了一群喜欢玩网络游戏的女孩，她们也因为这款游戏而走到前台来，她们就是正在崛起中的中国纯女性玩家公会——火域凤凰。这个刚刚成立1年多的公会，最开始是由来自不同地域不同职业不同年龄层的30余位女玩家组成的，她们始终倡导为游戏女性寻求一份良好的游戏环境及温馨的家，不盲目练级、PK，而是注重游戏内容，坚持选择自己喜欢的游戏来玩，而《墨香》是她们决定进驻的第三款游戏。

从《墨香》韩服内测，到中国大陆内测、公测，不断有姐妹们加入这个游戏，对凤凰来说，游戏那浓浓的中国武侠江湖奇情令她们倾倒，同时她们那丰富温婉的感情也赋予了游戏角色以活力，就这样一只只凤凰正式走进了这个粉墨飘香的世界。武侠江湖，向来就是红颜高手们施展身手的绝佳舞台，没有了女人的江湖，又怎能称得上是江湖呢？



游戏历练·经验是从磨练中得来的

《墨香》的内测分两次进行，而从一测开始，伴随着《墨香》从韩服内测走过来的凤凰MM们，在内测的同时也要坐镇TS，把她们的经验和体会传达给更多玩家，为参加《墨香》中国内测的玩家提供一个更方便、更融洽的沟通渠道。为了全面体验，大家分头选择自己喜好的职业与技能。其中一个MM凤凰扣子，倔强而要强，以往的游戏中习惯冲上前去保护朋友，但是偏又选择了弓手，看见怪时，明明知道不是血王，却总是自己去顶，也着实吃了不少的亏。不过事后总结时，她仍笑着对大家说：这也是一种全新的体会呀，可以让这样性格的姐妹引以为戒，不犯和我一样的错误。

在内测中，感觉游戏中任务NPC的设计很有趣。当玩家的等级达到要求时，可以看见NPC头上闪烁着一个大大的绿色叹号，就是可以接任务了，接完任务，叹号变成问号，这时就要去做任务，等完成后回城找问号们交任务就好，这样的话就避免了记性不是很好的人做了任务回城时找不到收任务的人。

在过演武场时，有人失败了很多次，有人因为害怕而到20级都没有去学技能，为了给大家更多帮助，凤凰须儿写出了自己的心得：“我练的是近战系人物，前8级的人物属性是力量加到45以上，其他点数全加体质，心脉先不用加。战斗技能尽量加到护体、防御、生命和你所要进入演武场要学的技能上，如果SP多，还可以加个打坐。听说枪2是群攻过演武场有困难，所以拿了9级的枪才进演武场。我遇到的是三分钟56个怪，虽然是小怪但是数量太多了，全是物理攻击，就是力量再大也很吃紧。我的经验是，尽量挑人少的时候进演武场，在开始前先把视角调成俯视，人物离镜头调到最远，那样你可以看到整个演武场的全景，即使怪多的时候也可以及时闪避，不会被怪围死。打怪时要时刻看着自己的血护体，怪多的时候可以先绕圈跑，引得几只怪聚到一起，然后不停的按CTRL加鼠标放连技，这样有时可以连着扫倒三只怪，节省时间。另外打怪时要看着时间，最好是清身边最近处的怪，切忌东打一下西打一下，这会浪费很多时间。护体没有了血也不多时要迅速补充，不能迟缓，要不然就会有危险，在没有技能的情况下一定要把握好技巧。”

游戏心情·我们是感情丰富的女人

由于一测时间很短，认识了新朋友几天之后又不得不分手，人虽离开了游戏，在生活中也会时不时的想起一起组队的朋友，想起一起侃过的大山，凤凰须儿曾在论坛中写道：“在这即将分别的日子里，我想对你们说，谢谢你们，让我走入你们的生活，做你们的朋友。谢谢你们愿意走进我的世界，和我同甘共苦地走过那几天。谢谢你们这一路来，这么的照顾偶，把自己打到的装备分偶一份，在这分别的时刻，还是要说，不要忘记我，记得有个远方的须儿在祝福你们，在想念你们！明天，明天，又要开始新的拼搏了，有着期待还有着后怕，心里感到沉甸甸的。这几天墨香停服休息了两天，下来和姐妹们朋友们交流也变得多起来了，不上墨香了，就不用再满脑子想着去冲级、去盘算打什么最赚钱买装备，感觉松了一大口气。但是时间一天天在等待中过去，怎么又不知不觉地怀念起墨香了，怎么还不开服，这么无聊，郁闷地无事可做了。汗，人就是这样多变的，尤其是女人，感情特丰富的女人。”

欢笑、汗水、热情以及泪水或悔恨，《墨香》内测给凤凰带来的是前所未有的体验，一种来自亲情与友情的震撼。同时凤凰也终于登上了游戏排行榜，在这些凤凰MM的努力下，在朋友们的积极帮助中，内测就这样圆满结束了。在最后一天的晚上，所有的姐妹们在长安聚在一起，照下了一张张难得的合影，大家摆着各种优雅的姿势，写着最衷心的祝福，凤凰MM的名字不再只是游戏中的代号，这一个个美丽的女生们赋予了她们鲜活的生命。每个人都笑，都在说，都在跑，想来那冰冷屏幕背后应该是一张张洋溢着幸福与快乐的笑脸。

接下来的公测时间虽不长，但姐妹们依然努力着。随着加入游戏的人以及公会的增多，也发生了很多故事，比如被人误会或是被一些无聊的人PK，更有人公然说凤凰MM是一群“人妖”。虽是这样，却也并没有让凤凰MM们伤心或失望，姐妹们本着自己的原则，大度而理性的活在《墨香》里，无论午夜的长安，漆黑的皇陵，还是喧闹的华清，清晨的黄河，都有凤凰MM的身影。尽管学习的学习，工作的工作，MM们都不是职业玩家，级别也许比不上其他玩家那样高，但是在《墨香》的世界里，她们游戏着，她们快乐着。



水袖红颜，凤舞墨香，这一只只美丽的凤凰，在《墨香》的武侠天地里成就着她们的武侠梦、游戏梦、柔情梦！她们喜欢《墨香》，她们情定《墨香》，她们是浴火的凤凰，也是《墨香》世界里一道靓丽的风景线！真心希望凤凰可以飞的更高更远，希望《墨香》在不段的改进与完善中，更优秀，更成功。■



新绝代双骄 Online》已于近日开始内测，在下收集了部分新手任务和门派加入人物供各位参考，希望能对大家有所帮助。

新手任务

【饼干任务】

委托人：为了考验您的武功，您必须收集5个海马饼干给武术执教（49、40）。

1．打泡泡海马可得到海马饼干，收集到五个饼干就回去找武术执教，他会给您些许的奖赏。

2．打怪时若是伤势过重，可以找流星村的神医（38、13），10级以前他会免费帮您医治。

【协寻珠钗】

委托人：玲儿（21、13）的珠钗被老鼠衔走了，帮她把找珠钗回来吧。

1．在流星村的一角发现了抢走玲儿珠钗的老鼠（68、24），赶快把珠钗给拿回来。

2．把珠钗还给玲儿，玲儿就会将她的波波送给玩家。

【鲜美海鲜汤】

委托人：孝女白琴（65、29）想要煮海鲜汤给母亲喝，无奈沙滩上有怪物，因此无法完成心愿。

1．帮白琴收集好5个干贝，只要打海岸上的扇贝，就有机会获得干贝。

2．跟白琴对话后，再替白琴把干贝交给客栈大厨（21、7）烹煮成汤。

3．过一个时辰后跟厨师拿海鲜汤，再将干贝汤交给白琴。

恶人谷门派任务

必要等级：9级以上

必要物品：【恶人镇谷石】5颗



任务奖赏：加入恶人谷啦！

1．玩家来到“恶人谷村庄”后，来向刀疤子老张报到，他是专门收恶人谷弟子的人喔！

2．完成对话之后，玩家会被传送到一个满是老虎的平行空间，玩家只要打宝箱搜集5颗【恶人镇谷石】就可以回村啦！

3．把5颗【恶人镇谷石】拿给刀疤子老张，立刻就能获得刀疤子老张的认可，擢升为恶人谷的一员啦！

移花宫

宛若仙境的移花宫，百花齐放，宫中从二位宫主“邀月”、“怜星”到手下奴仆，全是女性，但却有唯一的例外……

移花宫的武学阴柔中夹带杀机，以明玉为根基的内力修练，使移花宫的门徒非常擅于内力的运用，直接穿透对手的防御直袭内脏；移花宫弟子可修练【剑法】与【掌法】，这两种截然不同的武学路子，使得移花宫的武学成维修行难度最高，但也最具可塑性。入门的方式是至移花宫找移花宫女长通过指定的考验即可修练。

【剑法】

轻灵飘逸的剑法，出招的时间相当短暂，虽然威力并没有突出的表现，但却可以在同一时间进行多段的斩削攻击，弥补威力上的弱势。

【掌法】

以明玉功为内力基底的武学，真气在体内经由明玉体的运息后，透过双掌以排山倒海的姿态袭向敌人。掌法的攻击可以暗藏五行相性给予弱点攻击，再加上具弹性的攻击距离，在实战上将是一个棘手的对象。不过掌法的运息时间较长，是一个较大的缺点。



移花宫门派任务

必要等级：9级以上

必要物品：【移花宫令牌】1枚

任务奖赏：加入移花宫啦！

Step1

来到“移花宫”后，与《移花宫宫女长》对话，就可以进行转职任务啰！

Step2

移花宫的转职任务是在怜星宫主众多幻影分身中，取得【移花宫令牌】。

Step3

获得【移花宫令牌】后，玩家只要回到“移花宫中庭”找《移花宫宫女长》，就能拜入移花宫门下啰！

天外天

以魏无牙为首的天外天，长年修行玄术，对于用药有着很独特的一套方法，医毒本一家，药除了可救之人之外，也可用来害人。

天外天的个性阴晴不定，做事全凭当时的心情，所以当他们对你伸出援手时，还得仔细的瞧瞧，到底是救人，还是害人……天外天的弟子，可以直接修行“药理”及“机关术”，综观而言，他们的武学路子，就是为了避免自己与敌人直接交手而发展出来的。



而加入天外天的方法是至天外天境找到魏布衣，达成他出的任务，才可以转为天外天的一员。

【药理】

深究用药的方式与道理，而用药的方式又可分为“医”及“毒”，医理主救人，回复并修复身体的异常机能。而毒学则用来间接牵制、甚至伤害敌人，进而进行控制。

【机关术】

天外天的门人因长年修习玄术，体能的状况远比其它门派虚弱，如果直接进行肉搏战斗师相当吃亏的，因而发展了机关术的知识，以操控机关人而达到战斗的目的，避免与敌直接交锋。所以开发高性能的机关人将是天外天决胜的关键。

天外天门派任务

必要等级：9级以上

必要物品：【谜之药水】1瓶

任务奖赏：加入天外天啦！

1．来到天外天后，与大厅正中央的魏麻衣对话后，就可以展开转职任务啰！

2．转职天外天的考验，是要在地下宫殿大量的土拨鼠中，找到【谜之药水】。

3．取得【谜之药水】后，玩家只要回到天外天大厅找魏麻衣谈话，就能加入天外天了。■

传奇3G 最受玩家欢迎的怪物

文/萧骅

作为玩家的"忠实伙伴"，怪物在各个方面影响着玩家，等级、装备、技能、以及玩家口袋里的钞票都和怪物有密不可分的关系，所以笔者认为将怪物以受玩家的欢迎程度做一个排名相当重要。

第一名：大老鼠

祖玛寺庙中的大老鼠以它绝对的富有成为了玩家们最喜爱的怪物，首先其身上丰厚的经验就足以让所有玩家对它垂涎三尺，其次消灭一只大老鼠之后所能获得的金钱报酬也相当可观。最可贵的地方还在于大老鼠的简单、移动速度慢、好对付，弱火弱暗黑属性使得法师和道士只要根据大老鼠的弱元素属性使用魔法技能攻击就能轻松的将其解决，即使是武士只要有足够的元素攻击也能轻松解决一只大老鼠。



低等级的法师对付大老鼠一般使用火球术，由于大老鼠的移动速度较慢，所以只要操作得当，消灭它不是难事，法师甚至在掌握了3级小火球之后就能挑战大老鼠，可想而知，一个11级的法师打大老鼠的升级速度有多快。

当法师的等级达到30级时，在祖玛练级的主力攻击法师已经不能满足于使用大火球等单体攻击技能杀老鼠了，一般会选用地狱火配合火墙攻击大老鼠，当然法师得小心遍布在整个地图中的祖玛弓箭手，具有远程攻击能力的弓箭手将给法师制造不小的麻烦。不过不用担心，法师可以轻松的寻找一名道士和自己组队一起到祖玛练级，当法师集中火力攻击大老鼠时，少数的祖玛弓箭手完全可以交给道士解决，同时道士的辅助技能也可以让法师事半功倍。

大老鼠可以说是最受武士欢迎的高等级怪物，由于武士的物理防御力大大高于魔法防御力，所以武士对付魔法攻击的怪物实在是吃力不讨好，高等级怪物多为魔法攻击，像大老鼠弓箭手这样普通攻击的怪物实在少见，它们自然成为了武士的最爱。当然大老鼠不但攻击力强，在生命值方面也相当可观，武士最好能有10点以上的火元素攻击。在祖玛里武士也不可避免的会遇到祖玛弓箭手，有的祖玛弓箭手遭遇武士近身攻击之后会在原地不断徘徊，这样武士会有很大的几率打空，不过只要离开弓箭手一格的距离使用刺杀剑术，祖玛弓箭手就不会不老实了。

第二名：地牢女神

虽然真天黑度中的地牢女神以强大的生命力和强大的攻击力著称，但是这并不妨碍她们成为玩家欢迎的对象，如果不是真天黑度里还有许多火焰狮子和石狮子的存在，我相信真天黑度将成为所有玩家练级的圣地。地牢女神分为两种，她们的长相一样但是一种的颜色较深另一种较浅，一种攻击元素为火一种为暗黑，玩家要特别小心在两种地牢女神中攻击元素为暗黑的那一种女神会使玩家中毒，当然它的毒性比起道士的施毒术来说剧烈的多，有可能瞬间让玩家损失几十点的生命值。

对于练级专家法师来说对付地牢女神并不是什么难事，头疼的就是在地牢女神堆里往往会掺和着一些火焰狮子和石像狮子，这些狮子当然是法师优先攻击的目标，攻击狮子时法师一般使用爆裂火焰。当狮子都解决之后就可以用火墙或地狱火慢慢的串烧剩余的女神，虽然剩下的女神比较好对付但是玩家也不可以大意，最好选择一个比较宽广的地方在那里绕圆圈，同时不断的在怪物面前施放火墙或地狱火。

地牢女神的攻击距离为两格，但是移动也较慢，法师和道士利用拖屏法就可以轻松的将地牢女神消灭。不擅长对付远程攻击怪物的武士，可以让两只地牢女神呈一条直线，然后开启刺杀剑术，轻松地将两只地牢女神同时解决。不过在地牢女神的身边往往有火焰狮子和石像狮子，对于它们武士最好能躲则避，实在躲不开了再硬拼，当狮子受到武士的攻击之后又有两种反应，有一种会老老实实的待在原地让武士砍；另一种当武士靠近之后就会不断的在武士面前徘徊，如果遇到这类狮子，解决方法和前面提到的祖玛弓箭手一样。

第三名：潘夜（风、云、冰、火）魔，潘夜战士

潘夜群魔们的弱冰元素属性非常符合法师的胃口，法师的冰沙掌一方面能对潘夜群魔造成巨大的伤害，另一方面还能让潘夜群魔步履蹒跚，难以接近玩家，即使接近目标它们的攻击速度也被大大降低。

一个自然上50点的法师再带有2~3点的冰攻击元素，这样5次攻击一般就能出现一次绿字，平均攻击力大约有90点，当法师的冰攻击元素达到10点之后几乎次次攻击都能出现绿字。由于潘夜（风、云、冰、火）魔分别具有4种攻击元素，因为当一件装备带有一个强元素的同时往往会伴有另一种弱元素，虽然有只加强元素不加弱元素的装备，但是非常难得，而且法师只要操作得当在潘夜神殿练级不会有任何危险。



道士在潘夜的主要作用当然也是辅助，加自然力，加冰元素攻击，加防御力都已经是道士和法师组队的惯例了。不过在面对弱神圣的潘夜怪物时道士也可以选择直接攻击，当然道士虽然带着一只神兽还带着一只超强骷髅，在练级效率上还是难以和掌握线性魔法的法师相比，而且道士的强震魔法只能对法师使用，对自己没有任何作用，不和法师组队完全是浪费。

至于武士，各位武士的玩家一定要记住在潘夜的武士不能占到一丁点便宜，当然武士凭借高生命值几乎不会有任何生命危险，但是你将会发现原本身上满满的药品在短短的一瞬间已经消耗殆尽，在潘夜的武士永远都是让法师带的命。

第四名：红野猪、黑野猪、蝎蛇

这两位猪爷和蝎蛇之所以能走上这个排名榜就是因为它们腰缠万贯，而且相对于前面几种怪物实在是太好对付了，当然鱼与熊掌不可兼得，打一只野猪只能得到300到400的经验。

当武士穿上战神盔甲之后，野猪的攻击对武士来说简直就是挠痒痒，不过在猪洞里武士常常会碰到10只左右的野猪同时攻击，虽然武士皮糙肉厚，但是为了减少损失，武士一定要背靠着墙攻击野猪，这样一次最多只能有5只左右的野猪同时攻击到武士。

法师到猪洞就可以上演一番串烧好戏了，来到猪洞的四层，这里虽然多了角蝇的骚扰，但是成群的野猪和蝎蛇足以让玩家体验到串烧的乐趣。无论是使用风、火、冰、雷中的哪一种线性魔法对野猪的伤害都非常可观。

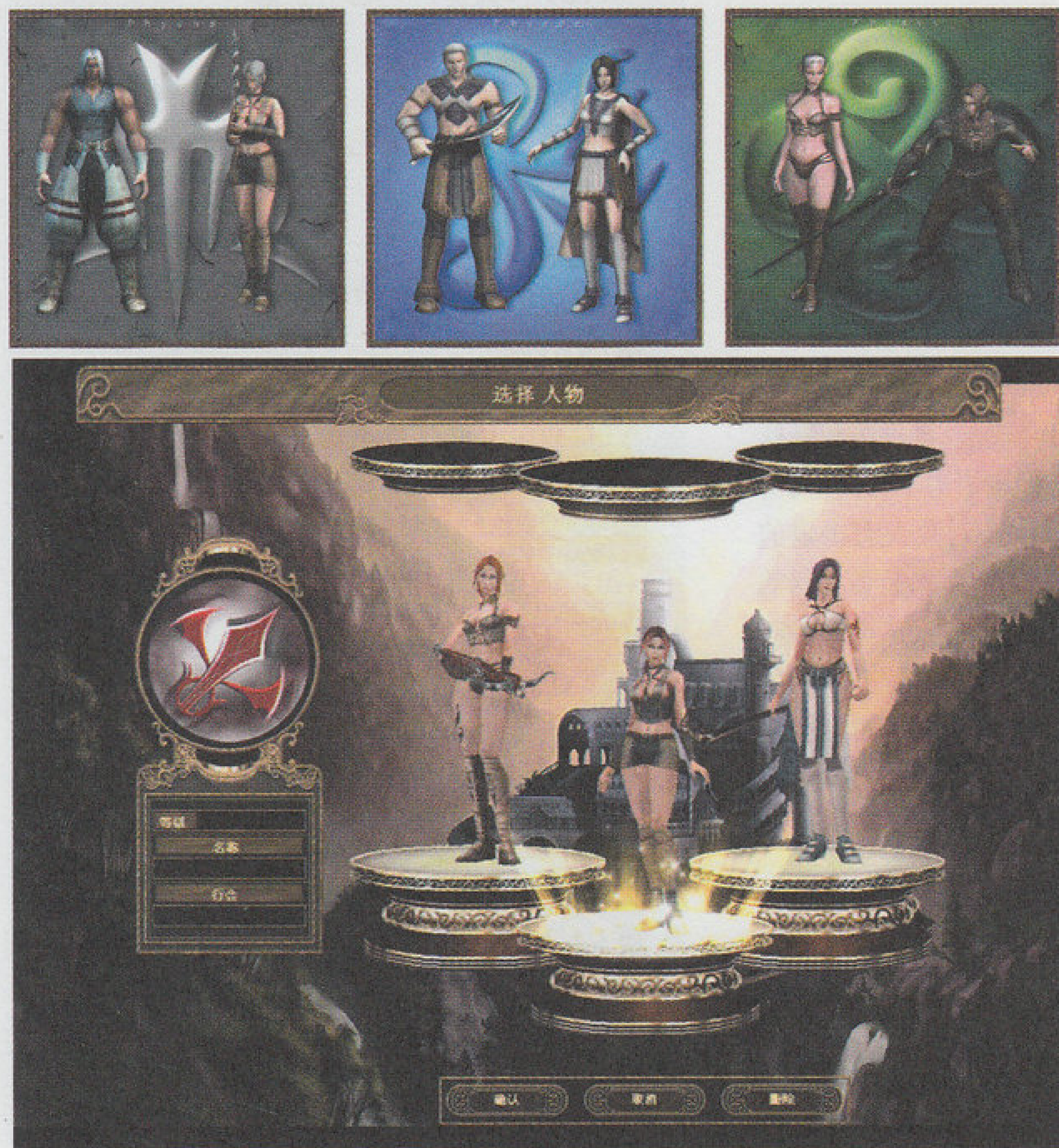
道士带着神兽和超强骷髅来找野猪的麻烦简直是如入无人之境，再加上野猪都属于死系怪物，道士的月魂断玉对付起野猪来也非常轻松。法师和道士甚至可以组队去寻找白野猪，杀死这个小BOSS一次至少能有10W以上的收入，杀个10只8只就能让咱们花上一阵的了。■





新新人类体验札记

神曲》的世界中，分布着3个强大的种族，人类、自然、天空。每个种族都有着自身的优势。比如说，人类就是天生的战士，初始的力量和体质比较高，这就决定了你比其他种族在物理攻击方面有着很大优势。我喜欢战士，一直在游戏中对战士这个职业情有独钟，传统的战士是那种高攻高防，并且有着顽强生命力的职业，他也许没有华丽的魔法，但依然是冲锋陷阵的主要力量。如果把种族之间的荣誉升华到用自己的鲜血去换回同伴的生命的话，我想它会体现出一个人在处事方面的态度。《神曲》亦如此，高攻高防的特点在人类战士的身上发挥的淋漓尽致，所以我喜欢用这个职业驰骋在神曲大地上。



当然，每个人的喜好不同，我的朋友就一直对自然族情有独钟，因为此种族的特点是敏捷比较高。出色的敏捷，给这个种族的人们带来了高命中和高回避。正是因为这样的特点，打造出了自然族的弓箭手。可能因为个人的原因，使我对弓箭手一直心存疑惑，我觉得弓箭手这个职业是最破坏游戏平衡性的职业，从最早的《暗黑破坏神Ⅱ》加入了亚马逊以后，这个问题就凸现出来，作为远程攻击的职业，去抢占原来法师的远攻天下，我觉得很不可思议。在设定上，如果攻击和法师不相上下的话，那么就会出现战士活不下去的情况，这样的设定怎么会平衡呢，战士没有跑到怪物身边就被弓箭手和法师打死了！！另外一种情况就是，弓箭手的攻击弱于战士，但拥有速度，可再快的速度没有攻击个人觉得也是鸡肋。弓箭手不外乎两种情况，一是很强，二是鸡肋。我没有玩过《神曲》的弓箭手，所以到底在《神曲》的世界中，它的设定究竟怎样，还是大家自己去体验一下吧。

天空族，听名字就可以让人联想无限。神秘莫测，富有变化的美丽天空，无限的宇宙，使得这样的职业特点必定非法师莫属。天空族法师一直在游戏中有攻击之王的美称，但是唯一的缺点就是法师的体质比较弱。正是这样，法师这个职业对游戏的操作性要求一般都是比其他职业要高，喜欢挑战操作的朋友，不妨大显身手，我相信《神曲》的法师一定会让你爽到极点。

说完职业特点，该带大家去神游一下神曲的世界了，自然村附近的怪物都是丛林生物，犹如置身千奇的动物世界。大家出生以后可以打这些怪物升到10级，传统的加点是根据职业特点自由去分配，战士当然是加力量，弓箭手加敏捷，法师加精力。然而，在《神曲》中并非完全是这样，不管什么职业你都需要为"体质"这一属性预留一些点数，否则将无法使用高防的装备，所以大家可以按照装备需求去加点，如果目前装备不多，建议预留部分点数，以更好的发挥装备的效果。

据说 自然村附近怪物等级比较高，属于刚出生的新手打不过的那种，《神曲》的怪物厉害程度跟他们的体型是成正比的，体型最大的大象和恐龙都是非常厉害的，而且只数不多，地图上就刷新那么几只。不过我直到15级去单挑还是老被送回城去，所以奉劝今后各位在路上如果和这些庞然大物狭路相逢的话，还是早早让开为妙。

如果你认为这样就万无一失的话那你就错了哦，譬如今天我练级无聊，在地图上乱逛时就碰到一种奇特的怪物，它个头小小的，黑灰色的外表，嘴里向外伸出两颗长长的尖牙，叫声挺憨厚的，总体给人的感觉是可爱又迟钝，当时二话不说拿起我手中的剑就向这小家伙砍去，一下MISS，二下MISS，竟然打了三下才打中。说时迟那时快，那小家伙张开小嘴給了我的人物轻轻一吻，竟然让我掉了一半血，害我完全不知所措，结果又免费享受了一次回传送点……

说了这么多练功的事儿，差点忘了，《神曲》的最大特色之一就是里面造型众多，服装服饰都非常漂亮，这可是最吸引GGMM眼球的东西了。而且，听说《神曲》里面的服装造型都是请著名的服装设计师设计的，比起其他网络游戏的装备来说，在靓丽之外，多出了一种高雅的气质。而且听GM说，还会陆续添加新的服装进来，现在我们身上穿的是冬装系列，到了春天，就会有春装添加到游戏来。这对于爱美的MM和帅GG来说，绝对是超级好消息。

《神曲》中的服装除了能体现高雅的气质之外，还有一个功能，就是随着你穿上不同的衣服，可以做不同的动作哦。举个例子，比如你穿上了一套睡衣，那你就可以作出睡觉的动作，其他没穿睡衣的人可做不出来哦。可怜的我只打到过一件熊皮甲，它所能摆出的POSE是"So Strong"经典李小龙式POSE，我在村庄里做这个动作吸引了一大批观众来看我表演，嘿嘿！

作为以三大种族间的对抗为内容的游戏，《神曲》 中的PK系统肯定要够强才行。游戏中只要打开PK开关，就可以进行任意PK，《神曲》的人物会因为玩家行为的善恶，向光明与黑暗两个方向发展，并且人物可以拥有不同的称谓，比如说"XXX魔王"，"XXX圣者"。但是往黑暗发展并不是没有惩罚的，一旦被人杀掉，就会掉装备。游戏中，玩家会有红名、白名、蓝名之分，红名=恶名，也就是黑暗；白的是普通，蓝名=好的名声，也就是光明。不过《神曲》很贴切的设定了新人保护，只有达到15级以上才可以参与PK。

写了么多，希望大家能从我写的东西里面稍微的了解一下《神曲》这个游戏，不过真正想要了解，还是要亲身体验《神曲》的，我相信你只要进入了《神曲》这个世界，一定会马上爱上它的。■



梦幻之星：蓝色脉冲

新人指导完全手册

PSOBB 终于登陆中国啦！下载、安装、登陆游戏，之前还担心低配置的机器能否运行，看到 PSOBB 在我的 ATHLON 1G + GF2GTS 上选择中等效果仍能跑得很顺畅，总算松了一口气。

操作指南

PSOBB 支持键盘、鼠标、手柄三种操作方式，默认的键盘操作为：W、S、A、D 是行走及转向，←、↓、→是三个行动键位，按住 CTRL 可以切换到另外三个行动键，三个附加的行动键位需要另行设置。↑键是切换视角的键，动作面板上键是“END”，数字键 1~0 是动作快捷键，可以将物品、魔法技能等设置进去。在游戏中呼出菜单，选择“自定义”，这里是设置动作面板上其他三个键的地方，选择技能以及道具后，直接按下想要设置的数字键就可以了。

虽然键盘操作很方便，我个人还是推荐使用手柄+键盘，手柄用来操作人物，键盘用来打字和使用快捷技能，以下是我的手柄键位设置。有摇杆的话，还可以将菜单中的控制方向设在摇杆上（一边向前行进一边完成装备道具的设置可是很酷的啊）。

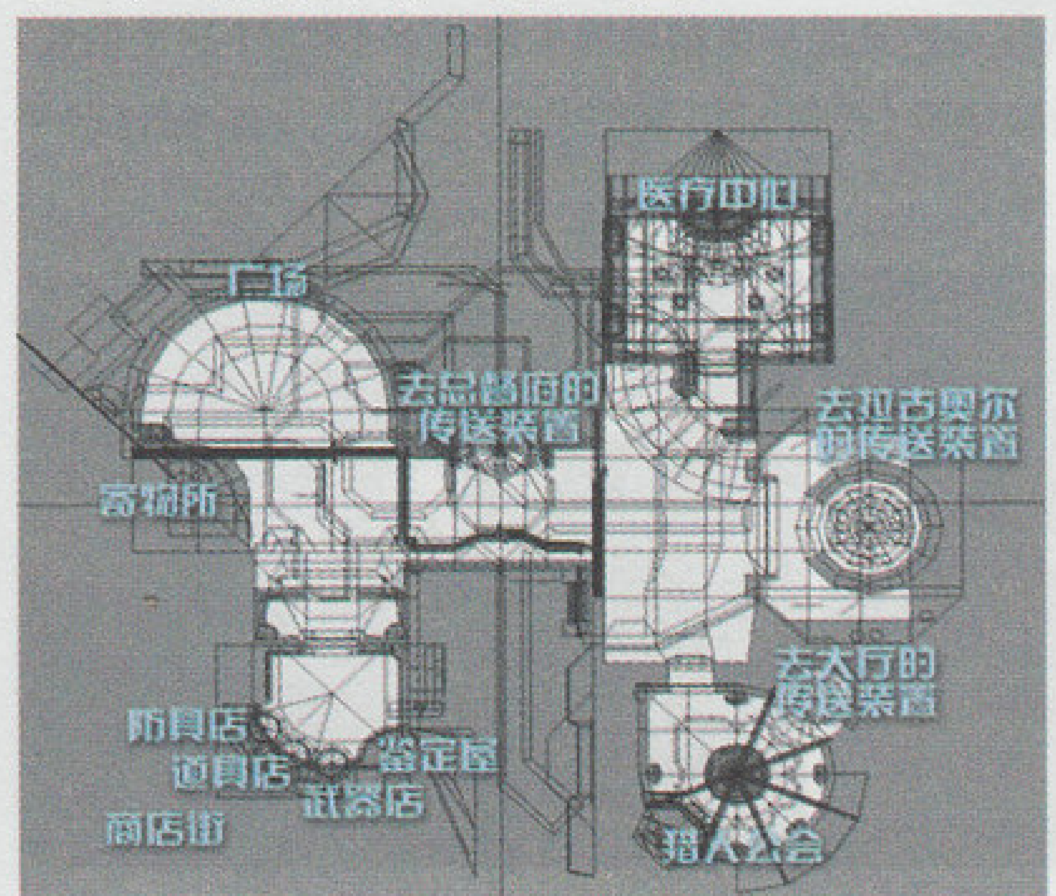


飞船地图

了解基本的操作以后，就可以去冒险了。选择 ship（服务器）以及 block（区域）后进入游戏大厅。游戏大厅中有负责接待的 NPC，与其对话可以创建房间。创建房间后你就是这个房间的主人，一个房间最多可以容纳 4 个人。

（友情提示：在梦幻之星的世界里是没有服务器限制的，也就是说你的人物可以根据喜好以及网络情况选择任意的服务器、任意的区域进行游戏，不必害怕以后无法见到一起游戏的朋友啦！）

进到创建好的房间里，人物就会被传送到“先驱者 2 号”飞船，以下为“飞船”地图：



首先看医疗中心，这里是回复的地方，如果你以后不幸在野外牺牲，会被强制送回这里，回复一次需要 10 个美塞塔（PSOBB 的货币单位）。接下来是猎人工会和总督府，这两个地方是接受支线/主线任务的地方。去总督府要通过传送装置，而所有接受的任务都是从“去拉古奥尔的传送装置”开始的。

“先驱者 2 号”的西侧分布着商店街、寄物所和广场。广场是野外开传送门通往“先驱者 2 号”的地方，寄物所顾名思义就是仓库，有多余的东西可以存在这里。商店街武器店、防具店、道具店、鉴定屋依次排列，方便大家的一条龙“采购”。商店里出售的东西是不固定的，去野外之后再回到商店，物品会发生随机变化。

（友情提示：一次性把太多物品丢在地上，超过一定数量后，最早丢下的东西可是会消失的……切记切记。）

战斗中的攻击技巧

PSOBB 中的战斗动作分为轻攻击、重攻击和特殊攻击三种。轻攻击的命中率高，但攻击力不强；重攻击的攻击力强，但命中率较低（重攻击对敌人有击退的效果，要特别加以利用）。特殊攻击是根据装备武器的特殊性所决定的附带属性攻击，分为火炎、冻结、麻痹、销金、即死、按百分比吸收 HP、TP 等等。所有人物的武器通用技巧是 3 连击，3 连击是能在短时间内完成的一套攻击动作。PSOBB 是非常注重操作的游戏，因此在游戏中要不断熟悉各种武器的特性，研究更多的攻击方式。

有凹槽的衣服

通过野外战斗和商店购买都可以得到带凹槽的衣服、装甲，可以将加各种属性的插件加在上面，以增强衣服的附加属性。衣服上最多为 4 个凹槽，也可以利用专门的“打洞”道具来给衣服加凹槽。总之，游戏中遇到多凹槽、高等级的衣服，一律入手，后期的插件能力是非常可怕的。

打磨石

在野外战斗或商店购买可以得到打磨石，作用是为使用的武器加上附属攻击力，使用后能加上多少攻击力取决于石头的大小，武器对于附属攻击力的增加也有一定限制。打磨石非常珍贵，得到了一定要好好保管，谨慎选择所使用的武器。

能力药

只能在野外战斗中获得，可加人物的攻击力、防御力、生命值、法力值、运气值，每个能力药为该属性加上两点。注意人物对于药物的使用数量是有上限的，人类的上限是 250 个，新人类和机械人的上限为 150 个。

人物 ID 颜色

每个 ID 根据人物的 ID 名会生成不同的颜色，颜色是影响人物的关键因素，例如高等级物品的掉落情况。以下是各种颜色的介绍及其高等级物品的掉落情况：


VIRIDIA（铬绿）：霰弹枪、长刀


SKYLY（天青）：大剑、长枪


PURPLENUM（紫色）：机关枪、枪、小剑


REDRIA（真红）：防具、投刃、枪

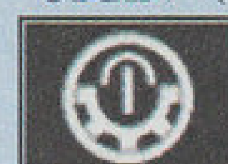

YELLOWBOZE（黄色）：美塞塔、长枪


GREENIL（翠绿）：长枪、小剑


BLUEFULL（纯蓝）：长刀、战斗仗


PINKAL（粉红）：魔法杖、长刀


ORAN（橙黄）：小剑、魔法杖


WHITILL（羽白）：投刃、机关枪

宠物玛古

玛古是游戏人物的随身宠物，别小看这个浮在身后的小东西，它能在危急时刻保护主人，战斗中当玛古的 PB 值到达 100 时还可以施展超越主人攻击力的必杀技能——光子爆发。玛古共有 4 种属性，分别是力量、防御、敏捷、智力，它的属性增长时，游戏人物的相应属性也会增长。玛古的最高等级是 200 级，要培养到这个级别可不是件容易的事。如果满足特殊条件的话，还能产生非常罕见的特殊玛古呢。

好了，这篇新手指导到这里算是告一段落了，希望以上介绍能帮助你对 PSOBB 有一个大概的了解，让我们相逢在梦幻之星的世界里吧。（《梦幻之星在线》公测帐号申请地址：http://www.1001game.com/register/register.html）■

战龙在野
星际Online坦克大观
PlanetSide

文／网先队·〖残酷天使〗

1914年10月，第一次世界大战，欧洲战场陷入僵局。正在英国远征部队服役的斯温顿中校提出，需要制造一种能够在遍布铁丝网的战场上开辟道路、翻越壕沟、摧毁和压制机枪火力的武器来打破西线的僵局。从此，陆战之王坦克应运而生。

在虚拟的未来世界《星际Online》(Planet Side，以下简称PS)中，坦克作为一种机动、有效的作战工具，在几乎所有地面战役中发挥着决定性的作用：

亢龙有悔——先驱者

没有人会置疑先驱者强大的战斗力和无与伦比的野战局势控制力。

先驱者可以搭乘2人，需要驾驶员执有装甲武器执照，炮手无执照要求。它的主武器是目前PS中口径最大的150mm火炮——如果主炮全中可以秒杀全血全甲的重步兵；两炮可以打掉瓦努徘徊者的机甲；三炮可以打掉任何城市的防御炮台(其中第三炮只要命中即可，无须全中)；四到五炮可以干掉理论上与先驱者同级的徘徊者和电磁骑士。即使在没有全中的情况下，在其爆炸范围之内秒掉一个标准装的步兵也不在话下。

与强大的主炮相比，先驱者的副武器20mm口径的链锁炮，作为对付意图靠近的步兵"专业户"，威力不亚主炮。首先它无后坐力，使用者无须边射击边调整角度；其次它可以连续，或者说快速发射。当主炮射击时有一个缓慢的装填时间，这使目标可以在这段时间隐藏或反击，而副武器的目标是没有这个待遇的，尤其是步兵。

先驱者的防御力也同样强大，其防护装甲对普通武器可说基本无视，只有反装甲武器和火炮才能对它造成伤害！

作为一个攻防俱佳的怪物，先驱者54K的移动速度不但使之能够快速支援前线，还大大的提升了其战场生存能力。爬坡能力方面，45度左右的坡度先驱者可说能一跃而过。



能攻善防，轻功了得，这样的武林高手无敌么？答案是否：步兵反装甲武器虽然单一命中伤害较低，但是普及率高——猛虎难敌群狼啊！况且先驱者那么大一块头，在战场上一露面必然是各种反装甲武器打击的首要目标，战场上可没有不死的神仙^^

见龙在田——徘徊者

如果非要对"徘徊者"做一个评价，那就是——太大了！战场上它绝对比先驱者更显眼。

徘徊者需要搭乘3人，驾驶员需要装甲武器的执照，其他不需要执照的2人分别控制主武器和副武器。徘徊者最大46K的速度在主战坦克中最为缓慢。

作为地球联盟的主坦克，徘徊者继承了地球联盟武器的一贯风格——弹药倾泄。徘徊者拥有两门100mm口径主炮，虽然口径小于先驱者的主炮，但拥有数量优势。徘徊者主炮开火遵循先右后左原则轮番开火，加上装填时间较短，漫天弹雨会让你无法动弹，所谓火力覆盖啦。

徘徊者的副武器是12mm口径旋转链锁炮，口径虽然也略逊于先驱者，但优势在于主副武器分别由2人控制，可以同时开火。4门炮同时怒吼的优势，使得徘徊者在对抗敌装甲武器时也能兼顾持反装甲武器的步兵。

所谓成也萧何，败也萧何，徘徊者的劣势也在于2门左右开火的炮使得火炮手在射击时需不断调整方位和角度，以便能更有效的打击移动目标。

徘徊者的防御能力和先驱者相差无几：全中的话，大约能抗150mm火炮6炮或NC的反装甲武器凤凰12发左右。而其他非反装甲和火炮武器，徘徊者也能基本无视。



但是徘徊者的移动能力实在不敢恭维，仅46K的速度使之很难能逃脱其他主战坦克的追击。不过，这也许能激起作战人员的必死信心——所谓横的怕不要命的……

鱼跃于渊——电磁骑士

电磁骑士，不象坦克的坦克，也是最考验驾驶技术的坦克。

电磁骑士搭乘2人，需要驾驶员拥有装甲武器执照，炮手不需要执照，最大速度60K。与其他坦克不同的是，其驾驶员可以使用副武器射击——既拥有徘徊者那样的打击密度，又如先驱那样只需2人。当然某些时候，驾驶员必须全神贯注于驾驶，使得副武器形同虚设。



电磁骑士的主炮重型光束炮具有溅射伤害，伤害力和火炮的溅射差不多，命中伤害和100mm口径火炮不相上下，全中情况下10炮左右摧毁先驱者，对徘徊者7炮左右。

电磁骑士的副武器是光子脉冲加速器，杀伤力与15mm链锁炮相当，无溅射伤害。光束武器与火炮最大的区别在于前者是直线射击而，后者则有弹道。虽然这样对瞄准技术要求有所下降，但也造成电磁骑士不能隐蔽在掩体后利用弹道攻击。

电磁骑士的防御力非常差，全中情况下，先驱者仅5炮就摧毁电磁骑士了。其最大优势在于移动，它不但拥有3国主战坦克中最高的移动速度，还能做到左右平移和水面行驶。凭借出色的移动能力，电磁骑士在与其他2国坦克遭遇的时候，采用移动射击的战术，同样可以摧毁对手。

利涉大川——闪电号

闪电号是3国都拥有的轻型坦克，是主要用来侦察和攻击步兵与轻装甲单位的战斗单位。

闪电号只需1人驾驶，驾驶员需要轻型侦察机执照，并独自控制主武器和副武器。闪电号的最大速度可达72K。主武器75mm口径火炮在全中情况下5炮才能击毁炮台。它的副武器是12mm口径链锁炮。



闪电号的防护能力较差，一般的反装甲武器4到5发就能够将其击毁。但是，闪电号的移动速度很快，这点也符合侦察机的特点。

坦克在PS的战斗中主要用于撕开防线，击毁敌重武器和突击重点区域，野战的胜利天平往往倾斜向拥有坦克优势的那方。■

PlanetSide

吞食天地 ONLINE

倾吞天地 冒险无限

新增任务一览

文/萧骅

吞食天地 Online》的最新资料片《转生万万岁》即将开战，全新开放的转生系统相信会为游戏带来一股全新的游戏风格，在资料片开战之前，请各位玩家来看看游戏中几个小品的任务吧！

任务一：孙子兵法第一家

◎任务限制：Lv25 以上
◎任务触发：许昌城一朱灵
◎任务说明：曹操是千年以来批注《孙子兵法》十余家之中，公认评价最佳者，你对《孙子兵法》了解多少呢？
◎任务流程：
1.在许昌城中与朱灵对话得知皇帝正在封赏曹操一行人，玩家曾经帮助过曹操因此也可以去领赏；
2.来到皇宫大殿与曹操对话之后曹操会命令手下一批文官考验玩家对于孙子兵法的认知；
3.全部的问题都答对之后曹操便会赏赐玩家。
◎任务奖赏（奖品随机给一种，以下各任务相同）：
大福神（增加战斗经验值），急冻冰晶（心+3），万马奔腾纹章（增加特技威力）。

贾诩的问题及答案

●孙子曾说用兵之法，归师勿遏，围师遗阙，穷寇勿？〔3.迫〕
●孙子曰知已知彼？〔2.百战不殆〕
●不可胜在己，可胜者在？〔1.敌〕
●其用战也贵胜，久则？〔4.钝兵挫锐〕
●孙子强调速胜，因此说兵闻拙速，未睹？〔1.巧之久也〕

荀攸的问题及答案

●孙子是为春秋时代的哪一国效力？〔2.吴国〕
●孙子兵法一共有几篇？〔3.十三篇〕
●孙子的谋攻篇，强调的是哪一个字？〔4.全〕
●孙子的势篇，着重的是什么观念？〔3.奇正相生〕
●在作战篇中，孙子强调什么观念？〔1.速战速决〕

程昱的问题及答案

●兵者，国之大事，死生之地，下一句话是什么？〔1.存亡之道〕
●不战而屈人之兵，下一句是什么？〔3.善之善者也〕
●轻车先出其侧者，阵也，，无约而请和者，下一句是？〔2.谋也〕
●孙子认为军争当疾如风，徐如林，侵掠如火，下一句是？〔3.不动如山〕
●三军可夺气，将军可夺心，是故朝气锐，昼气惰，下一句是？〔1.暮气归〕

郭嘉的问题及答案

●孙子认为，将能而怎样者可得胜？〔1.君不御〕
●上兵伐谋，其次伐交，其次伐兵，其下？〔1.攻城〕
●水之形避高而趋下，那兵之形应该如何？〔1.避实而击虚〕
●屈诸侯者之害，役诸侯者以业，趋诸侯者以？〔3.利〕
●形人而我无形，则？〔3.我专而敌分〕

任务二：外事不决问周瑜

◎任务限制：Lv25 以上
◎任务触发：建业城一程普
◎任务说明：孙权受到曹操威逼，命他上表归顺，且送儿子到许昌当人质，孙权不知如何是好，派玩家询问周瑜；周瑜一方面要孙权表面顺从，一方面要玩家帮忙训练水军队抗曹操。
◎任务流程：
1. 在建业城官府中与程普对话得知曹操称霸北方，命令孙权上表归顺且送儿子到许昌当人质，黄盖建议孙权寻找周瑜商议；
2.来到卢江水寨中与周瑜对话之后周瑜表示要跟玩家一起回建业城；
3.回到建业城之后得之需要帮忙训练东吴水军，因此要到鄱阳码头找陈武；
4.跟陈武交谈之后，挑选一名新兵将其等级提升到 20 级再与陈武对话之后就可以得到奖赏。
◎任务奖赏：
三十斤铅锤（敏捷-30），四十斤铅锤（敏捷-40），五十斤铅锤（敏捷-50），六十斤铅锤（敏捷-60）。

任务三：刘琦出奔江夏

◎任务限制：Lv25 以上
◎任务触发：襄阳城一洗衣婶
◎任务说明：刘表的大公子刘琦得知其后母蔡夫人欲加害于他而忧心忡忡，玩家们是否愿意帮他避过这杀身之祸呢？
◎任务流程：
1.在襄阳城门口与洗衣婶对话得知刘琦担心后母蔡夫人要加害于他，并且告知刚刚有几个神秘人走进城中；
2.来到刘琦家中与刘琦对话之后突然一群刺客现身；
3.击败刺客之后，玩家会建议刘琦寻求诸葛亮的帮助，刘琦表示找借口"请"诸葛亮前来，因此他需要一本易道注；
4.找到易道注之后再与刘琦对话，此时诸葛亮现身并且告知刘琦躲祸的方法，之后就可以得到刘琦的谢礼。
◎任务奖赏：
万年乾坤歌（知力+21,防御力-3），易纬图（知力+22,防御力-3），名驹（武将忠诚度+1）

任务四：天狗偷日

◎任务限制：Lv25 以上
◎任务触发：桂阳村一陈姨
◎任务说明：玩家到桂阳村遇到一群村民在讨论日蚀的事，村民要玩家去找鲍老爷问个明白，到了桃花源知道是哮天犬搞的鬼，玩家是否能够阻止天狗偷日的事情继续发生呢？
◎任务流程：
1.在桂阳村中与陈姨对话得知村民在讨论天狗偷日的事情，进一步打听知道这个事情是鲍家庄的鲍老爷传出来的；
2.前往鲍家庄向鲍老爷询问，得知天狗偷日原来真有此事，并且听说桃花源中有仙人，也许可以解决此事；
3.前往桃花源看到二郎神与哮天犬，与二郎神对话得知原来是二郎神与哮天犬在游玩的时候哮天犬不小心把太阳咬走了…
4.正要劝说二郎神时没想到二郎神竟然大发脾气并且与玩家大打出手…
5.击败二郎神与哮天犬之后太白星君出现制止二郎神并且送给玩家宝物。
◎任务奖赏：
拂尘巾（敏捷+24,防御力-3,地+2），长涓巾（敏捷+24,防御力-3,水+2），丰霞巾（敏捷+24,防御力-3,火+2），烟腾巾（敏捷+24,防御力-3,风+2）。

任务五：天丧郭奉孝

◎任务限制：需要完成"白狼山大捷"任务
◎任务触发：涿郡城一郭嘉
◎任务说明：郭嘉平定辽东途中，远涉艰辛不服水土，以至染病，亡年三十八岁。从征十有一年，多立奇勋。
◎任务流程：
1.在涿郡城中与郭嘉对话得知郭嘉在远征辽东的时候水土不服，曹操命令他在涿郡养病，但如今病入膏肓他只希望再见曹操一面…
2.来到铜雀台大殿跟曹操报告原委之后曹操飞奔而去；
3.再回到郭嘉养病的地方，突然出现了勾魂鬼差要把郭嘉的魂魄勾走；
4.击败鬼差之后又出现了北斗星君与鬼官；
5.再度击败北斗星君、鬼官与鬼差，此时已过勾魂时辰，鬼官只好再给郭嘉一年的寿命；
6.郭嘉苏醒后表示要去云游四海，此时曹操出现得知郭嘉离去的消息之后就会给予玩家奖赏。
◎任务奖赏：
华山袍（知力+26,攻击力-4,地+2），洁泉袍（知力+26,攻击力-4,水+2），趣阳袍（知力+26,攻击力-4,火+2），望云袍（知力+26,攻击力-4,风+2）。

任务六：公孙康的权谋

◎任务限制：需要完成"白狼山大捷"任务
◎任务触发：襄平城一公孙康
◎任务说明：辽东太守公孙康的权谋，使辽东暂时平安。
◎任务流程：
1.在襄平城中与公孙康对话得知袁氏两兄弟在白狼山被曹操打败之后，就来投靠公孙康，因此他想联合袁氏兄弟的力量与曹操对抗，但却不知曹操目前行踪……
2.听从公孙康的指示来到昌黎雪地寻找他派驻的巡逻兵，打听曹操的行踪；
3.回去跟公孙康报告曹操的行踪后，公孙康听说曹操已经退兵，不再需要袁氏兄弟，因此设计要除去二人；
4.前去襄平城门附近的房子里寻找袁氏兄弟，告知公孙康要见二人以后，再回去找公孙康，帮助公孙康除去袁氏兄弟之后公孙康就会给予奖赏。
◎任务奖赏：
笼土铁腕（攻击力+24,敏捷-3,地+2），新水铁腕（攻击力+24,敏捷-3,水+2），焰枭铁腕（攻击力+24,敏捷-3,火+2），雾庸铁腕（攻击力+24,敏捷-3,风+2）。■

网络三缺一 3QI online 实战技巧



麻将作为具有浓郁中国文化特色的博弈游戏，历经数百年风雨仍兴盛不衰，足以证明其在大众娱乐中占据的地位。目前《网络三缺一》正借助网络让古老的麻将展现出全新的气象，是玩家休闲竞技的良伴。众所周知，麻将有许多不同的打法，虽然都是 144 张麻将，但不同的规则其中的技巧和奥妙也千变万化，下面就分别介绍一下《网络三缺一》里国标、32 番、推倒这三种麻将的不同技巧。

一：竞技国标

国标麻将是基于各地麻将的综合，从 1 番到 88 番不等共计 81 种不同番型，玩家需通过组合这 81 种番型来达成胡牌。国标的起始胡牌番数为 8 番，《网络三缺一》里有错胡功能，系统会自动判定玩家所胡是否达到 8 番，如未到 8 番则会判定玩家错胡，错胡者将无法在此局中胡牌，俗称“相公”。如何将手中的牌组合成能达到 8 番，对于一个新手来说将比较常用的番型熟记于心是非常有必要的。

花龙、三色三同顺以上的牌都是 8 番，不会错胡，4 番以下番型组成的胡牌对于刚接触国标的玩家比较生疏，主要是 6 番主牌加 1 至 2 番的小番加以组合补充。

1、6 番牌

- ●碰碰胡：由 4 副刻子（或杠）、将牌组成的胡牌
- ●混一色：由一种花色序数牌及字牌组成的胡牌
- ●五门齐：胡牌时 3 种序数牌、风、箭牌齐全
- ●全求人：全靠吃牌、碰牌、单钓别人打出的牌胡牌
- ●三色三步高：由 3 种花色 3 副依次递增一位序数的顺子



以上这 4 种番型都是六番，所以在胡牌的时候容易出七番错胡的情况。一但要打这几种番型，一定要注意避免出现 7 番错胡的情况，仔细观察小番的补充组合，如碰碰胡（6 番）+箭刻（2 番）=8 番、或者五门齐（6 番）+幺九刻（1 番）+自摸（1 番）=8 番，类似这样主牌加副牌的组合类型非常之多，玩家需要根据自己起手牌和中盘变化做出相应调整，

2、4 番牌

- ●全带幺：胡牌时，每副牌、将牌都有幺牌
- ●不求人：4 副牌及将中没有吃牌、碰牌（包括明杠），并自摸胡牌
- ●胡绝张：胡牌池、桌面已亮明的 3 张牌所剩的第 4 张牌（抢杠胡不计）

这 4 种番型胡的时候当然也要注意一定要凑够 8 番才行，组合方法常见的有不求人（4 番）+平胡（2 番）+断幺（2 番）=8 番、胡绝张（4 番）+幺九刻（1 番）+暗杠（2 番）+自摸（1 番）=8 番，4 番为主牌时候通常需要多个辅助番达成胡牌，所以玩家须对辅助牌计算准确，特别是 1~2 番的牌型要能灵活运用。

8 番以上的牌型较容易被察觉，番型越大周旋和变化的余地也就越小，4 番和 6 番为主牌在国标实战中是经常被运用到的，掌握好这些基本的牌型组合，在牌局中灵活巧妙的运用就需要玩家慢慢研究探索。

二、大番

《网络三缺一》里超过 16 番起胡的一般泛指叫大番，而在《网络三缺一》联盟竞技区里主要竞技的是 16 番，顾名思义 16 番就是需要达成 16 番以上，在国标番型中直接达成 16 番的有 6 种。

- ●清龙：由一种花色 1~9 相连接的序数牌组成的胡牌
- ●三色双龙会：由 2 种花色 2 个老少副、另一种花色 5 作将的胡牌
- ●一色三步高：由一种花色 3 副依次递增 1 位或依次递增 2 位数字的顺子所组成的胡牌
- ●全带五：由每副牌及将牌均有 5 的序数牌组成的胡牌
- ●三同刻：由 3 个序数相同的刻子（杠）
- ●三暗刻：由手中 3 个暗刻组成的胡牌，又叫暗三刻

以上 6 种比较常用的应属清龙，清龙在不吃牌的情况下是比较隐蔽的，不容易被对手察觉，玩家如果在吃牌上多加研究就能给对手造成假像，在关键时候给于致命一击。三色双龙会则比较特殊，在实战中较为少见，因其吃牌后的变化很多，即便是只剩 7 张底牌对手也很难判断，常常有出其不意的特效。一色三步高是比较传统的 16 番牌型，玩家要注意的是隐蔽自己的做牌，吃牌要果断并且尽量吃成 123、456 或者 789 类型，如果吃成 234、345 或者 234、456 这样对手就很容易推断出玩家手中的牌型，所以在选择吃牌方面一定要注意给自己留更多余地。

除了 16 番直接达成还有很多组合类型，其中 12 番+小番也比较常见，小于五/大于五（12 番）+三色三步（6 番）/三色三节高（8 番）/三色三同顺（8 番）=20 番，这样的组合会经常在实战中运用，缺点是比较容易暴露牌型，一定程度上更依赖上家喂牌。当玩家起手牌比较散的时候，一定要留意下组合龙（12 番）+全不靠（12 番）=24 番的牌型，这招常常能使一副烂牌立刻变得前途无量。所以玩家在抱怨摸了副臭牌的时候，多长个心眼看看是否有组合龙+全不靠的可能，只要按耐住性子一定能取得成效，

想成为 16 番高手不但要掌握以上这些技巧，更为重要的是能将 8 番以下的番型组合成 16 番，在实战中就会有更多变化的打法，从容应对任何起手牌，下面就浅述 8 番以下组成 16 番的一些打法。

花龙（8 番）/三色三同顺（8 番）+五门齐（8 番）=16 番

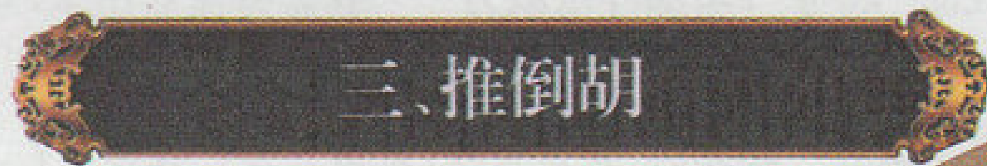
三色三步高（6 番）+五门齐（8 番）+字刻（1 番）+自摸=16 番

五门齐（8 番）+全求人（4 番）+箭刻（2 番）+字刻（1 番）+幺九刻（1 番）=16 番

推不倒（8 番）+碰碰胡（6 番）+幺九刻（1 番）+自摸（1 番）=16 番

混一色（6 番）+碰碰胡（6 番）+全求人（4 番）=16 番

这些是比较常见的 16 番组合方式，可以看到它们的共同特点是需要箭刻或字刻等 1~4 番的小番来协助达成 16 番，正因如此玩家在实战时要多留意这些补充要素，不要随意的将手中的箭将或者幺九将打掉，以确保自己能有更多余地周旋。当然除此之外的 24 番以上番型因无须组合达成 16 番在此就不多介绍，16 番比较接近于各地方麻将，所以上手比较容易，但要炉火纯青的掌握其中变化，还需要不断在实战中磨练自己的应变能力。



三、推倒胡

推倒胡是所有麻将的基础，无须考虑太多做牌，正因为其简单休闲的规则，博得许多麻将初学者的喜爱。《网络三缺一》推倒胡的结算方式是由国标麻将的结算规则设定，看了先前介绍的国标和 16 番技巧，对于推倒胡一定能得心应手。要注意的是《网络三缺一》的推倒胡里有明听和暗听之分，明听加 2 番，暗听加 1 番。因推倒胡很难判断对方牌型，所以当听牌时游戏会自动亮起暗听和明听的按钮，按下明听之后就可以安心的交给电脑带打，出现胡牌电脑会自动提示。可以说在《网络三缺一》里打推倒胡是一件很惬意的事情，但许多国标和 16 番的高手往往却会翻船在推倒里，究其原因“贪大”无疑是罪魁祸首，在推倒里一定要能听则听，所谓推倒胡就要看谁推的快，这点对于麻将高手一定要切记。

麻将重在娱乐，掌握一些麻将的技巧心得后，更重要的是要把握自己在实战时的心态，无论运气怎样，保持一颗平常心不卑不亢，将娱乐和休闲放在首位，玩家就能在麻将里寻找到更多的乐趣。■

战国英雄 网络游戏

我是谋士我自豪

文/蓝海豚

如果上天再给我一次机会，我还是会选谋士。

"玩车是我一生中最大的错误！"这是第几次听到有谋士在抱怨，我已记不清了。

记的小时候，心中最佩服的就是那些谋士，决胜于千里外，运筹帷幄，要多有型就多有型。初入《战国英雄》这个游戏，我二话不说选了谋士，在漫长的岁月中，我慢慢的越来越强了，可是谋士也成为了我心中的痛。

众所周知，战士、骑士、弓箭手，他们用任何一级本职业的武器都能使用本职业的技能，而谋士不同，需要每个技能对应一个旗，一人出门通常要带3~4个旗，不知道的还以为我是贩卖旗子的小贩，汗……这也就算了，可近来我发现，旗不知是不是开放的不全，如49级的旗，少了弹射技能的骇犀炮，现在好难冲上50级的车车们，全用39级的骇犀炮，另外49级也少了磁石技能对应的天罡炮，52级的人了，还只能用36级的天罡炮。

谋士本就不好练级，升了级还没武器换……别人只打一次武器就行，我们要打n次……

第一章 技能

先说投掷，这个技能只能打一个目标，命中差到头了，只要是会动的，绝对打不中。这也认了，可是打完的效果，是减伤害。这种减伤害技能，应是有群攻效果或其他特殊属性吧？可实际上，这个技能打中人会在对方身上留下一团火，原以为是持续性伤害，心想这样伤少就少，打不中就打不中，高了也许效果会好些，可是……练了一级之后发现，只是火停的时间长了，跟本没有增加伤害！

接下来的技能机关，呵，更好玩了，车是最cool的！可是，跟本不加伤害，就算你练到顶级，技能的说明是"使用毒雾面攻击"，多强，面攻击呀！实际上……现有技能中，它的攻最少，还只能打一个……这面怎么算的？

再说障眼术，更强了！来一起看技能说明"使NPC看不到敌人，直到持续时间消失或NPC受到攻击"，真不好意思，又没伤害加成，想想让NPC或玩家看不到，也不错吧。结果，呵呵，一样没用。

再下一级呢？不知道了……我真快疯了。

对了，还有被动技能"思考"：增加阵法威力……我怎么没看出来，是不是我智太少了？我才154的智力……

近来，我们几个谋士聚在一起聊时，老是长叹，难道天要亡我谋士？

第二章 谋士的长处

谋士真的差成这样？"非也，非也"我们来先看看现阶段我们的长处：

先说练级，当我们上了20级学会弹射后，找个怪多的地方，叫两三好友把自己围在核心，就等着经验狂飙吧。为什么弹射这么好用？我们先来分析一下这个技能。

弹射——攻击一条直线上的目标，无视防御，满级+20%攻击。初期只能打三格，后期是五格，但五格后虽然看不到火，一样也有伤害，实际上是七格的攻击。而他最强的地方，在于"无视防御"！所有人都知道这意味着什么，开始攻少，打的怪防少看不出来，可越后期分别就越大了。在怪够多的时候，没有人比车练级更快的。

刚20级时，找三个战系的去兴宫右上角或兴宫别的地方怪最多的地方，自己站角上，让战士把自己一围，就等着经验狂涨吧！40多级时，找几个战士去七星岩刷Boss区，或最右上的那个坑中找个角落一蹲，等着战士们引怪来放火，谁让我们是谋士，我们用头脑，他们用力气嘛，嘿嘿，经验~好多好多经验~~

我现在，带一个高防的战士去铁棺崖Boss区，一个战就能堵上我，开心的放着火，没事也能找现在最高级的Boss聊聊天，一样轻松舒心。

再说群P上，因为放火时施放速度是全职业技能施放中最慢的，而且放了火后有半秒左右的延时，这样就导致我们打不中移动目标，别人发现地上有火时再跑，也一样可以闪开。就是因为这样有人就说，我们PK时，特别是单挑时不好用，是垃圾。但是事实上呢？

群P时，一堆人在乱打，有多少人能任何时候都注意自己脚下，就算是注意了，看到火他会下意识的跑开，这时跑开的方向对吗？如果是沿着火跑的话，嘿嘿！因为群P时人太多，每个人很难全部了解周围情况，很容易就能烧死一堆人。

还有，群P时是你想跑就能跑掉吗？有时只有一个方向能跑，如果在这个方向上放一堆火的话，嘿嘿……要不干脆就向人多的地方乱放火，总有人不小心跑错，就算没有人跑错，看到火，他们也只有跑开，而自己人正好乘机追杀，就相当于保证了自己人的安全，你没事乱放火，敌对的一方的人又要看自己血，又要看你的火，还要想办法打中你的人，累也累死他。

上面只是说只有一个车车的情况，如果再多点呢？

前几天去赵国打架，对方从开始的2车到最后的6车，一个屏幕全是火，根本是无路可跑。搞不好一个火上有几个车一起放，过去就秒……所以说车车在群P时是对自己人最大的支援！对敌人最大的威胁。群P就是我车车的天下！

至于单P上，地形对我们的影响很大。在怪多的地方，车PK最强，因为大不了我乱放火，对方一个不小心让怪围上，一个小火对方只有说"拜拜"了。在地形很窄的地方，我们也很占便宜，很容易把对方跑动的方向封死。硬抗，没有人抗得住车的攻击。在开阔的地方，我们1v1就很痛苦了，但不是没的打，1v1时要看对方是什么职业。

谋士vs谋士，大家聊聊天就是了，反正99%是打不死对方，彼此都太清楚彼此的招数了。除了网慢，不可能会死人。基本打法都是放一下，跑一下，最后两人累的











坐在地上一起说，算了吧，我受不了了……休息！休息一下吧。

谋士 vs 弓箭手，谋士有多快跑多快，有多远飞多远，别和弓箭手玩，没机会的！哪怕弓箭手比你少 20 来级，只要对方不是菜鸟，你打过他的机会是 0。具体原因?因为弓箭手的攻击速度是全职业最快的，而谋士攻击速度是全职业中最慢的，两个人都是打一下跑一下，这样，一快对上一慢，打中他的机会很少。加上单体的攻击技能又只有一个投掷，可是投掷对移动目标的命中率约等于零，这怎么打？还是直接跑吧，不行飞也可以，弓箭手生来就是克谋士的，等有机会在狭窄区域让他跑不开时，再和他说 PK 吧。

谋士 vs 骑士，骑士现在打人不外乎就两招"怒吼"和"冲杀"，就是围着你跑，似乎很难有机会胜他。但是我们可以玩点技巧，火练到顶级时能打 7 格，我们向正方向（斜着放没用）放一堆火，然后沿着火跑，如果对方这时下了攻击命令，你一跑开，系统会默认跟踪攻击，这样，他就会跟着你跑到火里，一看到他要到火上，就来个回马枪，不，是回车枪，回头再向他跑来的方向一个火，两个火重叠在一起，有很大机会秒了对方。遇上会跑的骑士，他会选一个方向跑出去再自己控制跟上来，我们就放火挡在前面，他想打你就必须经过火，只要他敢过来，兄弟们~关门！放火!！更有的骑士会跑超远的路再绕过火来打你，他不是喜欢绕吗，我们就在地上放 N 堆火，每个方向都放，有种让他绕去。这时我们至少可以立于不败之地了，而你想在空旷的地方主动 K 死骑士，这个……还没找到良策。如果对方是多个骑士，那要好了，放着火跑路，后面的人一多，他们有时想跑都跑不开，等着挂吧。近来越来越喜欢和骑士 PK 了，也从不看对方多少级，多少个，反正区别不大，只要看着点血，别让人秒了就行。

谋士 vs 战士，和打骑士差不多，不过因为战士的"烈火刀法"和"劈空刀法"能打两格，相对来说不太好引，要多注意一下血，沿着火跑，反正最多两个谁都打不死谁。不过只要他敢冲的快，一个不小心就等着被秒吧，谁让我们高攻。







第三章 打 Boss 专家

打 Boss 不用说了，绝对是谋士的天下。Boss 的防是出了名的高，可是我们火的攻击无视防御，烧得痛快！Boss 的攻也高的离谱，可是，俺们也不抗，要多高都是你的事，放火领着 Boss 逛公园吧，走几步回头一个火，一会就搞定了。当然，遇上能卡位的地方，找人堵上自己，点下 Boss 让他慢慢烤，其他人等着捡东东就行了。打 Boss 舍我其谁?!

推荐打的 Boss 有：

魏国火云兽，在寿仙宫四层，最中间的大房子（106,109）。这个 Boss 很好引出来，引到大房间外的小通道上，这通道上刷的怪很少，又长，最利于我们谋士打，向前走一格后回头放一个火，火云跑的实在慢，安全轻松。

齐国婆罗门教堂，从齐国地图上右上传到蓬莱岛上，从岛上最上面的塔内进去，第二层入口在地图右上一点，从正上方进入，来到二层（126,181）处刷 Boss。这个地方远攻的怪多，尽量把 Boss 引到右上的地方，只刷 1-2 只怪，相对来说会好打些。

别的 Boss 打起来分别不大，不过我们的攻要高的多，只要不让边上的小怪秒，打起来会轻松很多。

第四章 高级的阵法

初级的两个阵法：

突击 12 级 20 点智力 增加队伍的攻击点

铁壁 24 级 40 点智力 增加队伍的防御点

这两个是大众技能，很多其他职业的玩家都可以用加智力的戒指、靴等等装备来提升智力学技能。但后面更高级的阵法如：

活血 36 级 60 点智力 加快生命回复速度

聚气 48 级 80 点智力 加快体力回复速度

天罡北斗 60 级 100 点智力 增加生命和体力的上限

这些只靠装备是无论如何也加不上去的。也就是说只有我们能学，还有那没开放的阵法，这么多的阵法能让我们面对不同的情况有最佳的应对措施。

第五章 加点方面

加智力可以提高谋士的攻击伤害，但是当你智力超过 130 左右时，再高分别不是很大，那么怎么才能做到最大利用率呢？

现在谋士分两种：

第一种是：第二职业选战士，力量能换上同级战士的衣服就行。智力够学同级技能和用同级的旗子就够，其余全加血。这样的好处是防只略少于同级的战士，血也更长，能去很多地方，群 P 安全的多；另外少数这类型的谋士会选择力量只加到能穿谋士衣服就行，别的全加血，血的数量超过同级的战士，在有些地方比战士还安全，这种无疑是打 Boss 最强的加法。

第二种是：第二职业选战或弓，力量上能换同级谋士衣服，血上 300，其余全加智力。这样的谋士有着最高的伤害，他们只追求最强的秒杀对手的快感，防和血的不足只有靠良好的微操作来补足，有信心的玩家可以试试，这种加法的攻击力绝对会让你满意。

第二职业如果玩骑的话……就现在来说，建议你重练吧。

如果上天再给我一次机会，我还是会选谋士。■





元年

2004 中国电子竞技赛事回顾

引子

2004 年的中国电子竞技用一个词来形容就是"春暖花开"，随着国家体委宣布电子竞技正式成为第 99 项体育运动，国内前前后后举办了上百项电子竞技赛事。中国电子竞技是否一如表面的繁荣，通过这些电子竞技比赛我们应该思考些什么，未来电子竞技在中国是怎样的发展趋势，这些都是电子竞技爱好者所关心的。在此，我们选取了一些片段，共同回首 2004，回首中国电子竞技的"元年"。

CPL

2004 年的春天，姗姗来迟的 CPL 终于给中国带来了一张 CPL 夏季锦标赛的入场券，这张入场券寄托了无数中国 CS 玩家在世界电子竞技舞台上一展身手的梦想，因而各个赛区的预选赛都是空前的火爆，让中国玩家见识到了世界第一电子竞技赛事的魅力。



CPL 会场



GBR 全队合影

经过了一个多月的赛区预选赛，2004 年 5 月 28 日，CPL 中国区决赛正式开始。为期三天的比赛精彩纷呈，踌躇满志的北京冠军 wNv 在第一轮单败赛中 3:14 不敌 5E 主队 zZ，虽然惨败的原因可以归结于 LAN 比赛的变数无穷，但年轻的 wNv 还是无法接受这个结果，赛后 wNv 深刻反思、卧薪尝胆，终于造就了 ESWC、CEG、奥美王中王三冠王的辉煌，这是后话。本次比赛最令人惊讶的队伍当属清华 U 队，作为中国最优秀的高等学府清华大学的代表战队，清华 U 一举杀入全国十二强，并且战胜了 StarEx 这样的职业战队，正如后来击败了清华 U 的 GBR 队长所言："请允许我向 U 队的成员致敬！" 提到 GBR，我不知道该以什么样的文字来叙说这支队伍，在首日比赛结束后，资深的玩家和评论员都知道，中国的 31 支队伍已经不可能阻挡这支技术细腻，整体配合默契的新加坡雄师夺取冠军的步伐了。果然，GBR 一路势如破竹的杀到了决赛，他们的决赛对手是已经苦战了两天的东道主上海 AS 战队。决赛在全场三千多观众为 AS 加油的呐喊声中开始，虽然 AS 用高昂的斗志和 GBR 恶战到了最后一刻，但 GBR 拥有着 AS 所缺乏的国际大赛经验，总能以敏锐的观察和沉稳的心态击垮对手……比赛结束了，AS 输掉了比赛，等了七年才第一次来到中国的 CPL 却被外国战队夺去了冠军，所有的中国玩家都感到了那种伤感，中国 CS 玩家的 2004CPL 之梦就此破灭，……





比赛用机



比赛中的 GBR

CPL 是世界上第一个把计算机游戏竞赛作为一种游戏比赛运动的组织，同时 CPL 也是世界上第一个在专业电子竞技赛事中使用 CS 的电子竞技组织。CS 比赛对战激烈，选手富有表现欲，能给现场观众带来了完全震撼的全新感受。而也正是由于引入了 CS，CPL 才能取得今天的成功。从 1997 年起到 2004 年的 7 个年头里，CPL 在美洲，欧洲，亚洲举办了上百次的大型游戏锦标赛。作为世界上顶尖的，最权威性的比赛，CPL 一直都让中国的玩家翘首以待，然而 CPL 在中国的道路却更为坎坷，由于种种原因，CPL 一直无法进入中国。在 2003 年底国家承认电子竞技为正式体育项目之后，CPL 终于来到了中国玩家面前。此次比赛 CPL 为我们带来了很多值得学习的东西，比如说先进的比赛器材，细致严密的组织管理等等，虽然GBR 的夺冠给中国 CS 带来了一丝阴霾，但也未尝不是一种激励。来日方长，正当笔者撰写本文时，CPL 主席 Angel Munoz 宣布了 2005 年 CPL 世界巡回赛举办国家和地区的最终名单，中国北京被列为第十站。这样，CPL 是否取消了中国站比赛的悬念也已经破解，剩下的就是我们 CS 玩家自己的努力了。一切诱惑只是虚幻，拥有真实的竞技人生才是我们心灵的最后依托，祝愿中国 CS 一路顺风，早日走向世界！

ESWC



CPL 的硝烟还未散进，2004ESWC 的战火已经在北京点燃。全国 25 个赛区鏖战多时、或艰苦或顺利入围 ESWC 中国区总决赛的 218 位竞技高手汇集在了初夏的北京，来实现他们各自纯真的关于电子竞技的梦想。

从 2004 年 6 月 3 号到 6 月 6 号，经过三天的激烈争夺，2004ESWC 中国区总决赛在北京中华世纪坛圆满落幕。总共三个项目、四个组别的冠亚军全部产生。在 CS 男子组比赛中，wNv 彻底从 CPL 失利的阴影中走了出来，一路过关斩将，并在决赛中以 13:6 的绝对优势击败了宿敌 Su.Z，夺冠后的 wNv 在短暂的沉默后拥抱在一起，流下了属于冠军的男儿泪。CS 女子组决赛同样扣人心弦，NEW4 同 dc home ladies 共同造就了一场经典的对局，双方大战了 46 个回合，无数次出现 1VN 并取胜的场面，7 次平局，还有至关重要的 4 次关键局的翻盘，最后 New4 以 13:11

的比分险胜，夺冠后的 NEW4 队员紧紧抱在了一起，女孩子的泪水更是不能少的。魔兽项目波澜不惊，年轻的兽人王者 xiaoT 轻松卫冕，高举冠军奖杯的 xiaoT 表情依然平静，我们从他那清澈的眼神中可以看出，ESWC 注定是属于这位游戏天才的。新加入 ESWC 的 PES3 项目则是群雄逐鹿的场面，最后王早行和陈志良分别获得了冠亚军。


场地小而精


xiaoT 高举冠军奖杯

7 月 4 日，中国代表团顺利抵达法国普瓦捷，参加 2004ESWC 的全球总决赛。在此后 7-10 日的紧张决赛中，中国代表团不负众望，CS 女子 New4 战队和实况选手陈志良各取得一枚铜牌，这是 2004 年中国电子竞技选手在国外大赛上唯一获得的奖牌。

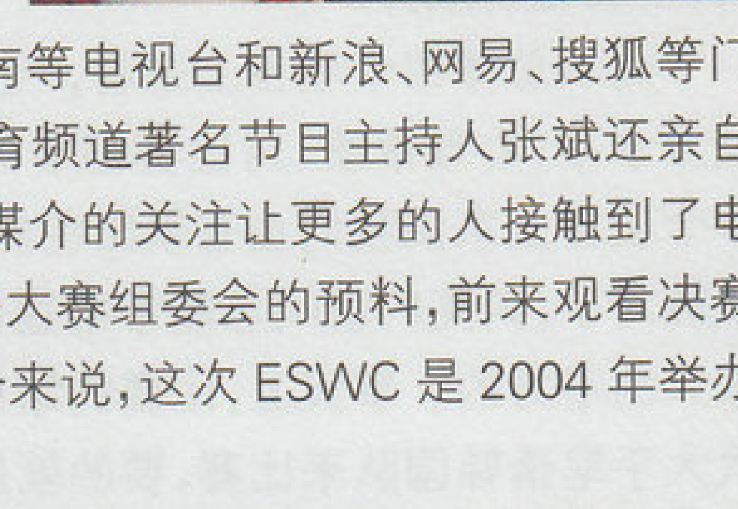

CS 女子组冠军 NEW4

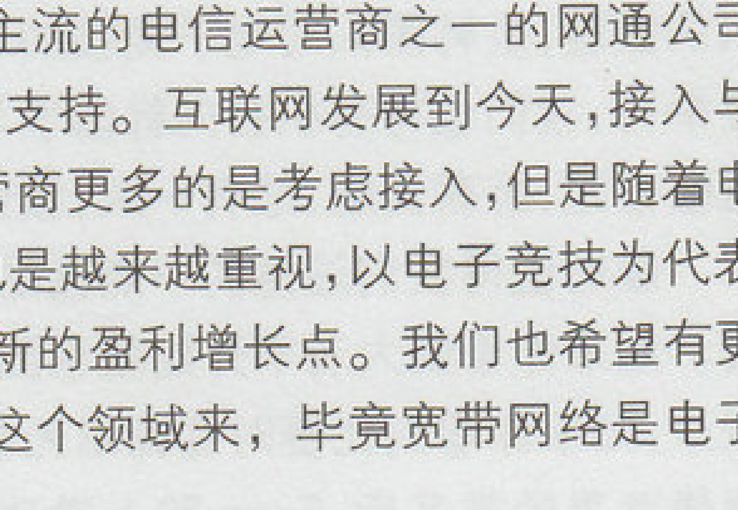
2004 年 ESWC 中国资格赛作为电子竞技世界杯全球资格赛的一部分进行，ESWC 借鉴传统体育的运营手法，而且拥有专门的女子组比赛，是一场真正的电子竞技世界级大赛，有专家指出，在世界三大顶级赛事（CPL、WCG、ESWC）中，最正规的是 ESWC。


张斌现场解说 PES3 比赛

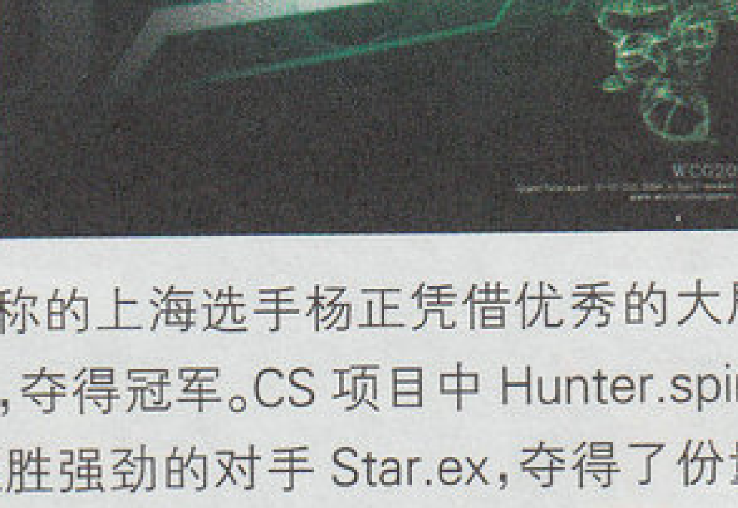
随着电子竞技逐渐被社会所认可，这次 ESWC 吸引了大批媒体的关注，包括 CCTV5、北京、河南、浙江、云南等电视台和新浪、网易、搜狐等门户网站共近 80 家媒体，其中 CCTV 体育频道著名节目主持人张斌还亲自担任了 PES3 项目比赛的现场解说。媒介的关注让更多的人接触到了电子竞技，而赛事的火暴程度也大大出乎大赛组委会的预料，前来观看决赛的观众差不多是场地座位的两倍。综合来说，这次 ESWC 是 2004 年举办的最成功的一次电子竞技比赛。

值得我们注意的是，作为中国最主流的电信运营商之一的网通公司此次对 ESWC 中国赛事提供了大力的支持。互联网发展到今天，接入与应用已经浑然一体。网通作为电信运营商更多的是考虑接入，但是随着电子竞技的蓬勃发展，网通对内容方面也是越来越重视，以电子竞技为代表的互联网内容服务是传统电信运营商新的盈利增长点。我们也希望有更多的主流电信运营商参与到电子竞技这个领域来，毕竟宽带网络是电子竞技产业链中关键的一环。









WCG

2004 年 7 月盛夏，来自全国各地 494 位中国电子竞技顶尖高手先后抵达北京参加 WCG 中国区决赛，从 7 月 16 号到 18 号，在北京奥体羽毛球馆经过三天的鏖战，五个项目的冠军各归其主。第一块金牌诞生于 FIFA 项目，在决赛中有 Zola 之称的上海选手杨正凭借优秀的大局观和精确的操作战胜了北京选手程楠，夺得冠军。CS 项目中 Hunter.spirit 分别在胜者组决赛和总决赛中两次战胜强劲的对手 Star.ex，夺得了份量最重的一块金牌。魔兽项目和星际项目则是去年的冠军苏昊（Sohu）和沙俊春（Hunter.PJ）双双卫冕，其中苏昊是在决赛中战胜了自己的俱乐部队友李晓峰（Sky）；沙俊春虽然在决赛第一场比赛中负于超水平发挥的上海选手刘强（COS），但在随后的比赛中迅速调整了心态，最后战胜对手夺冠，这也证明了沙俊春在星际项目上依旧是中国最好的选手。最后一个冠军来自于新增的 UT 项目，著名的 QUAKE3 选手孟阳（Hunter.RocketBoy）的实力明显比其他选手高出一大截，轻松夺冠。

CPL 提出的电子竞技 / 职业竞技的理念一直在潜移默化的改变玩家的思想，而从 2000 年开始的 WCG 正是按照 CPL 的职业竞技理念来执行的一个非常成功的范例。WCG 至今已举行了五届，经历了从创建品牌到稳固市场定位的过程，通过 E-SPORTS 理念将全球游戏竞技比赛的标准化建立了广泛的与游戏相关的产业内容。在中国 WCG 已经进行了 4 年多，在玩家的心目中绝对是排在第一位的电子竞技赛事，这从参加比赛的选手的数量与质量以及到场的观看比赛的观众数量我们就可以看出，而媒介也是持续大力关注和宣传了本次大赛。总的来说，本次比赛还是非常成功的。不过随着电子竞技的深入发展，类似 WCG 这样一年一届的短期比赛已经不能满足观众和市场的需求，而 WCG 组委会显然也注意到了这一点，继 CPL 设立巡回站比赛后，WCG 也宣布开设中国区联赛，这一举措将意味着 WCG 在中国市场运作战略上的巨大转变，我们也可以看出 WCG 正在将电子竞技比赛朝着正规体育商业化、职业化方向推进。

WCG2004 焦点：

★HUNTER 电子竞技俱乐部在本次比赛中的辉煌。HUNTER 此次夺取了五个项目当中的三项桂冠，我们在惊叹其实力的同时，也应该深入思考 HUNTER 是如何走到一步的。从 2002 年开始，电子竞技俱乐部开始在中国出现，而 2003 年 8 月才成立的 HUNTER 无疑是其中最优秀的代表。就在 HUNTER 成立 3 个月后，国家体育总局正式宣布电子竞技成为第 99 项国家正式体育运动项目，HUNTER 的领导层拥有猎人一般的敏锐直觉，认为这是电子竞技从此将会踏上正规化产业化轨道的信号。于是 HUNTER 迅速招募了国内顶尖电子竞技选手 15 人、战术指导 2 人、领队 3 人加入俱乐部，各个项目都形成一支由领队、教练、战术指导和队员组成的配置完善，结构科学合理的新队伍。经过周密完善的刻苦训练，HUNTER 逐渐成为了国内电子竞技俱乐部中的佼佼者直至本次大赛获得了巨大的成功。中国电子竞技起步晚，而中国电子竞技的大环境决定了电子竞技的发展必须要依托优秀的电子竞技俱乐部，HUNTER 的成功是一个很好的范例，我们也希望有越来越多的 HUNTER 涌现出来，加速中国电子竞技的发展。


星际项目冠军沙俊春


获奖选手合影

★WCG 美国总决赛拒签事件。WCG 组委会在中国区决赛开始前就反复提示选手办理护照，然而 9 月对于中国电子竞技来说是个黑色的 9 月，由于美国对华办理签证政策的特殊性和美国使馆对中国电子竞技状况了解不够，15 名获得美国总决赛资格的选手只有 2 名选手获得了签证。国内电子竞技选手因各种原因无法踏出国门参与国际赛事已不止一次，这次是最为惨痛的一次。10 月的 WCG 总决赛，中国代表队颗粒无收，而除了中国以外，俄罗斯、韩国等一些国家也同样出现无法获得签证的现象。我们在愤闷的同时，只能希望以后不要再出现这种事件了，不过可以断言，这是美国第一次举办 WCG，也将是最后一次。



CEG



2004年中国电子竞技的一件大事就是CEG的举办，2003年11月18日，国家体委宣布电子竞技正式成为第99个体育项目并同时宣布举办全国电子竞技运动会(CEG)；2004年2月到4月CEG资格赛报名期间，一共有3654名选手报名参赛；2004年4月中旬，SINA、SOHU、TOM签约CEG成为加盟网站；2004年4月17日到4月18日，北京、西安等八大赛区资格赛正式开始并产生了地区代表队；2004年6月12日，国家队选拔赛在沈阳举行，作为一个标志着中国电子竞技运动发展的里程碑，6月13日这一天将被永久地载入中国电子竞技运动的发展史。通过为期一天的激烈角逐，四大项目选出了一共18名选手，中国国家电子竞技代表队正式成立。从6月中旬开始，CEG联赛正式打响，至11月13日，CEG一共进行了9轮联赛，目前西安、北京、四川分列积分榜前三名。

不管怎样，我们应该对CEG加大关注，毕竟CEG是真正由"中国人"自己举办的赛事。面对三大国际赛事CPL、ESWC、WCG的竞争和挑战，CEG有自己的优势，也有自己的劣势。

优势在于CEG是由国家体育总局领导，中华全国体育总会主办的最具权威性的国家级体育电子竞技联赛，定位为职业电子竞技赛事。在当前的电子竞技大环境下，一个电子竞技赛事要想获得成功，国家政府的支持是最重要的，韩国的WCG就是最好的例子，韩国政府对于WCG一直是大力扶持，前总统卢武铉甚至亲自担当了WCG的名誉主席。而2005年全国电子竞技联赛、休闲比赛、中韩对抗赛、国际友谊赛等项赛事已经被国家体育总局列为2005年体育竞赛招标计划，第十届全运会也将电子竞技列为了表演项目。在国家体委的领导下，CEG的运作方式如果能象其他体育项目一样在竞赛机制、赛程安排、服务体系等诸多方面做到细致入微，朝着正规体育商业化、职业化方向推进，那么CEG必将推动中国电子竞技的发展。


CEG联赛比赛场



CEG联赛比赛场馆

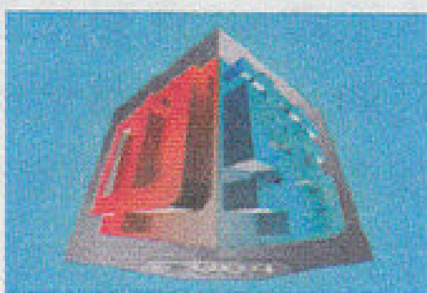


CEG全体国家队队员合影

而劣势则是因为中国电子竞技起步晚，从技术支持、组织管理到专业从业人员的储备，CEG都明显无法同三大国际赛事相比，在今年CEG联赛的举办过程中，我们也看到了大大小小的问题。不过我们对CEG还是充满了希望，毕竟电子竞技赛事的成功需要一个时间，WCG今天成功也是经过了四年的反复挣扎才获得的，而我们看到CEG本身也是在不断的作出努力，为电子竞技寻找一条适合在中国发展的道路，比如说下半年成功的举办了CEG休闲类比赛，创下了报名人数突破40万，参赛人数超过14万这一传统竞技项目无法达到的体育竞赛比赛人数纪录，显示了作为一项新兴的体育运动所蕴含的无限生机和发展空间。

我们期待CEG能够把握住电子竞技发展的巨大机遇，建立更加完善的电子竞技联赛体制，早日将电子竞技俱乐部和电子竞技场馆的建设推向市场，从而使其走上真正职业化发展的道路。

中韩电子竞技对抗赛



2004年的夏天注定是一个不平凡的夏天，继三大国际赛事之后，8月6日到7日进行的中韩电子竞技对抗赛——中国自从有电子竞技这个概念以来最激动人心的一次比赛，为蓬勃发展的中国的电子竞技注入了新的活力。也许多少年后，当中国的电子竞技站在世界的最高点时，我们依然不会忘记红馆里那些令人热血澎湃的呐喊声。

在为时两天的比赛中，由CEG国选赛选出的18名选手组成的中国国家队同韩国星际五大巨星领衔的韩国国家队在四个项目展开了激烈角逐。最引人关注的当属星际项目的比赛，SlayerS_'BoxeR'、[NC]...YellOw、Nal_rA、[ReD]NaDa、[Oops]Reach五大巨星组成的韩国队实力超群，有人笑称世界上能击败这个阵容的只有他们自己了，不过中国队虽然不出意料的输掉了比赛，但湖南选手张明璐(Super)却在比赛当中战胜了一代天皇boxer！荣耀属于射落天皇的Super，也属于中国千百万星际玩家，中国的电子竞技史将永远铭记这一刻。虽然wNv在CS项目比赛中为中国队获得了宝贵的一分，但由于FIFA项目和魔兽项目上中国队的失利，中国国家队最后以1:3的总比分负于韩国国家队。



韩国星际五大巨星

纵观这次比赛和2004WCG中国区决赛，可以看到星际这个持续六年的超经典游戏已经在广大玩家心中沉淀了非常深厚的底蕴，星际依然拥有着一流的观赏价值和数目庞大的观众群，超级明星的助阵更是复苏了玩家心中曾经悸动的灵魂，正如boxer赛后对观众所说："星际是最好的，不要轻易放弃！"

而从总体四个项目上来看，电子竞技职业化超过5年的韩国选手在技术水平、心理素质、对比赛细节处理上都明显优于我们的选手，但是从单个项目上来说我们也有很出色的选手，也有选手能够超水平发挥从而战胜对手，闪亮的瞬间总能带给我们无比的信念，这说明我们的选手是有很大的潜力的。事实上，比赛的结果对于我们已经不重要，我们花了大力气大手笔请韩国队来比赛，要的就是从中认识到差距，我们需要的是韩国人的经验，是韩国人对电子竞技的理念。中韩电子竞技对抗赛以后每年都会举行，我们也将有机会向韩国学习更多的电竞比赛经验。只要我们能够直面差距，卧薪尝胆，总有一天，我们会成为电子竞技第一强国！

最后值得我们注意的一点就是观众的力量，这次中韩电子竞技对抗赛，如果你看到大清早开始就包围在红馆外苦苦等候两个多小时的忠实观众；如果你看到比赛时红馆里无数张充满热情的面孔，如果你看到得到偶像选手的签名后，Fans脸上激动的泪花……你会相信，中国的电子竞技是充满希望的！电子竞技是集高科技于一身的特殊体育运动，体现着积极向上的精神，它不是人与机器的对抗，而是人与人的对抗，这是体育性的表现，电子竞技发展的好，会在几年时间里建立传统体育项目几十年才能建立的"广泛的群众基础"，这也正是政府为什么支持电子竞技，而且把电子竞技作为国家的第99个正式体育项目大力扶持的根本原因。同任何体育项目一样，只有建立了"广泛的群众基础"，这个体育项目才能生存，才能发展，电子竞技更是如此。


中韩电子竞技对抗赛比赛场地—红馆



胜利后的中国队举起了国旗，这个画面值得我们永远铭记



年度热点

除了上述五大赛事外，还有其它一些比较引人注目的电子竞技比赛，由于篇幅的原因，我们在此不再赘述比赛的详细过程，只是同各位一起做一次简单回顾。

一、SK 访华梦幻之旅



继 2003 年之后，CS "皇马" SK 接受其主力赞助商 Intel 公司和浩鑫公司的邀请再次造访中国。在为期一周的活动中，SK 在南京和北京两地分别同 HUNTER 俱乐部打了两场友谊赛，一负一平，不过由于队中核心队长 Potti 的缺阵，这样的比赛结果对于 SK 的 FANS 来说还是可以接受的。笔者有幸全程陪同 SK 参加了在中国的所有活动，对于 SK 这支创造了 CS 神话的队伍有了更深刻的了解，也产生了一些思考：同中韩对抗赛上韩国五大巨星一样，SK 参加的比赛总会吸引大量的观众和媒体，这种明星效应会极大地促进整个产业的进步，而中国目前还没有这样优秀的选手，由于我国电子竞技起步晚，这种情况的出现是不可避免的，但是如何改善这一现状，就是我们所面临的一大难题。我们一定要利用现有的玩家资源，设置正规的训练计划和比赛制度，努力培养出优秀的明星选手，使得电子竞技能够良性循环。


走到那里，sk 都是聚光灯的焦点

第二个需要关注的地方就是 Intel 在电子竞技产业的投入。Intel 最近几年对电子竞技极为关注，先后赞助 WCG、ESWC 和其它一些电子竞技比赛，并且赞助明星战队 SK 甚至专门为 SK 拍了电视广告片。而早在 2001 年，Intel 就开始呼吁要为中国电子竞技创造一个好的开发环境、市场环境和比赛竞技环境。当然对于一家商业企业来讲的话，Intel 肯定要讲回报，其实 Intel 最为看重的就是，如果能推动电子竞技产业的形成，那么所带来的经济、文化，以至于对社会的积极影响，都是难以估量的，而当这个产业真正繁荣起来后，作为产业奠基人的 Intel 必将收到巨大回报，我们在此也希望更多的商业企业能够关注中国电子竞技。

二、费特拉提（Fatality）长城百万挑战赛。

集无数荣誉于一身的 FPS 游戏传奇巨星费特拉提在金秋十月来到北京长城举办了 DOOM3 挑战赛，这是有史以来奖金额度（100 万人民币）最高的赛事。继 WCG 中国区轻松夺冠后，孟阳（RoketBoy）再次证明了他在 FPS 游戏上的天赋，以绝对优势战胜了费特拉提，挥手间获得了百万巨奖，并接受升技公司的邀请成为升技在中国地区的产品代言人，这在整个中国电竞界尚属首次。

在此我们更为关注的并不是比赛本身，而是主办此次活动的升技公司。升技公司在成功运做了这次比赛后，在 10 月 29 日宣布升技显卡产品正式进军中国大陆市场，并同大上海著名 CS 战队 AS 签约。随着电子竞技的深入发展，越来越多的硬件厂商将拥有自己的职业战队，通过电子竞技来宣传硬件产品，这也是电子竞技发展的另一种趋势。



FPS 传奇巨星 Fatal1ty



孟阳高兴地拿着 100W 人民币的支票

三、EA 首届 FIFA 足球世界电子联赛中国区预选赛

在第二届中国国际网络文化博览会上，本次比赛成为一道亮丽的风景线。CEG 的职业选手和全国各地的 FIFA 爱好者分别参加了职业组同业余组的比赛，我们在祝贺最后三位选手获得了参加亚洲区决赛资格的同时，也要更加关注本此比赛的主办方 EA 公司。

EA 公司在世界范围内开发、出版发行和推动供电子游戏主机、个人电脑和互联网使用的互动软件，在著名游戏杂志《Game Developer》2004 年 10 月号刊物中公布的本年度前 20 大游戏发行商的排行榜中，EA 高居榜首。从 2002 年开始，EA 就开始不断在中国各地举办电子竞技比赛，项目主要是 FIFA、NBA 等一些体育项目类游戏。随着电子竞技在中国发展迅速，具有敏锐嗅觉的 EA 把目光投向了 CEG，主动寻求同 CEG 合作，举办首届 FIFA 足球世界电子联赛中国区预选赛。



比赛场地

在笔者对 EA 公司目前亚太地区的总负责人 Mike 先生的采访中，Mike 先生说："EA 一直中国在寻找新的游戏盈利点，而电子竞技类比赛就是其中之一，CEG 是目前唯一经国家体育管理部门批准立项的电子竞技竞赛项目，我们同 CEG 进行合作，有利于促进这款游戏在中国的推广，并有利于电子竞技在中国的推广。EA 目前在美国和欧洲成功举办着 FIFA 和 NBA 系列游戏的电子竞技联赛，我们也希望今后能够在中国培养大量关于游戏的专业人才，建立一个群体，举办具有一定规模的职业联赛，并希望借此将中国的游戏市场越做越大。"

我们可以大胆预测，在 EA 投入电子竞技产业后，势必将有其他的国际级游戏发行商、开发商会相继投入，这是电子竞技运动发展壮大的好机会，其中酝酿着巨大的机遇，它将引领中国电子竞技产业的发展。

四、ATI MCG 中国媒体电子竞技大赛

回顾整个 2004 年中国的电子竞技事件，一些另类赛事同样引人关注，这其中便有由全球著名显卡厂商 ATI 及其合作伙伴（首届是迪兰恒进、双敏，第二届为华硕）在北京数码大厦 DNA 体验馆举办的两次中国媒体电子竞技大赛（ATI MCG）——中国 IT 媒体从业人员自己的游戏大赛。两届比赛共进行了包括《反恐精英》、《雷神之锤Ⅲ》、《魔兽争霸Ⅲ》、《极品飞车：地下狂飙》、《实况足球Ⅷ》、《科林·麦克雷拉力赛 04》等竞技性极强的多种类型比赛。

诚然，这种专门面对 IT 媒体的赛事可能带有更多厂商宣传的性质，但是却着实让一帮本来就是疯狂玩家的大小编辑们过了一把瘾——平时尽顾着报道赛事，难得有时间展示一下自己水平啊！想想一帮疯狂玩家碰到一起比赛，火爆场面就不言而喻了，更何况年轻人之间怎会服输？因此，两届比赛不但参赛人数多，而且比赛水平丝毫不逊于任何专业电子竞技比赛。值得一提的是，两次 ATI MCG 中，《家用电脑与游戏》杂志的小编月月和狗子分别取得《极品飞车：地下狂飙》和《科林·麦克雷拉力赛 04》比赛的冠军，"捍卫"了《家游》杂志的"竞速游戏至强"称号^^

后记

看看所有体育项目的历史，你都会发现那是一条很长的发展之路，电子竞技本是一个大多数人当成爱好而不是把它当成真正体育项目的东西。而随着自身的发展，电子竞技终被专家承认为体育项目，这也正是通常体育项目发展的模式。电子竞技在中国的发展速度让人惊讶，不敢说多久，5 年之后，可能就会远远超过我们现在的想象，但目前电子竞技仍然要走一条很长的路来得到人们的认可，不管怎么样，祝福中国电子竞技经历了它的"元年"之后会越走越好！■（文 / Magicboy）



雷电阿帕奇

■提供商:掌中米格 / ■类型:动作〖AC〗/ ■适用机型:Nokia S40/60 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

某海域的资源争夺战到了危急关头,敌人已经步步逼近,唯有你的座机"雷电号"才能力挽狂澜——因为你配备的鱼雷、火箭和导弹可以有效消灭敌人的飞机、军舰和潜艇,而他们的火力对你超强的防护装甲无法构成致命的威胁。所以,你选择单独出击,给敌舰队以奇袭。灵活的搭配你的武器,完成这奇迹般的任务吧!



《雷电阿帕奇》是一个非常适合在手机上帮你打发闲散时间的小品游戏,它简单的操控和纯粹的游戏体验能够让你原本枯燥无味的旅途或是焦急的等人时间也充满乐趣! ■



超级足球经理

■提供商:我玩网 / ■类型:动作〖AC〗/ ■适用机型:Nokia S40/60 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载



这是一款属于智慧玩家的足球游戏。在《超级足球经理》这款游戏中,你扮演着多重角色——你不仅是个经营者,同时也是球队教练。你必须从组建球队、修缮球场、买卖球员、安排训练、促销门票、比赛指挥等等各个方面来管理好你的足球俱乐部。首先必须选择你所看好的球员,然后为所有的球员设计具有针对性的训练计划,从而提高他们的技术能力。经历乙级、甲级联赛,最终进入超级联赛。足球经营中的每一个环节玩家都要亲自体验!玩过此游戏的人都会大吃一惊:原来做个超级足球经理比做一个足球明星更带劲儿!好好抓住这个机会吧!说不定在你的球队里也会出现罗纳尔多、贝克汉姆之类的传奇人物呢! ■



打企鹅

■提供商:邦邦网 / ■类型:动作〖AC〗/ ■适用机型:多机型 / ■购买方式:手机访问 wap. 81088. com 下载

《打企鹅》根据经典的 Flash 同名游戏改编,不过主角换成了邦邦鼠,他也来到了遥远的南极。邦邦鼠是个棒球迷,只是在这冰天雪地,荒郊野外,到哪里去找棒球呢?没关系,就由我们可爱的小企鹅来当一次"炮弹"好了(可怜的企鹅@#$%…)!游戏方式和 Flash 同名游戏如出一辙:按下 OK 键,小企鹅就会从高台上跳落下来;在合适的时候再次按下 OK 键,手持球棒的邦邦鼠就会将企鹅打出去,而企鹅在雪地上的飞行距离就是玩家获得的最后分数了,试试你的技术吧! ■





明星狗旺财

■提供商:掌中米格 / ■类型:养成〖ST〗/ ■适用机型:Nokia S40 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

什么是你理想中的明星小狗?是聪明伶俐还是忠诚可爱?在三个月的时间内,把小狗"旺财"按照你的理想培养。不要让它过度疲劳,不要过分注重教育,要给它悉心的爱护才能让它健康的成长。此外,宠物商店会有多种物品帮助你的培养,根据你的培养结果,还会有多种不同的游戏结局哦。

还记得若干年前风靡的"宠物蛋"么?能有一个装在口袋里的可爱宠物,是多么的有趣啊!《明星狗旺财》绝对能够勾起你心底的回忆和感动,赶紧动手,让可爱的旺财住进你的手机吧! ■



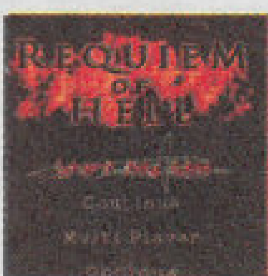


夏季运动会之射击

■提供商:我玩网 / ■类型:运动〖SP〗/ ■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

《夏季运动会之射击》是"运动会"系列第二部,游戏包括了四种项目:飞碟射击、射箭、游泳和跳水。在游戏中,你可以挑战自己的记录,让自己节节上长,同时射击项目的竞赛模式更富吸引力。在单项赛事中,玩家可以在每项赛事中挑战最多九名对手;而在锦标赛中,玩家则必须完成每一个项目,通过总积分来取得胜利。赶快运动你的手指吧! ■





地狱镇魂歌

■提供商:数位红 / ■类型:动作/角色扮演〖AC/RP〗
■适用机型:Nokia N-Gage QD/N-Gage / ■购买方式:N-Gage QD 内置/MMC 卡出售

如果说手机游戏也有大作的话,《地狱镇魂歌》绝对当仁不让!无论从它那让 N-Gage 区区十多平方厘米的屏幕变得绚丽无比的画面,还是在 E3 游戏大展上获得诸多好评的爽快流畅的战斗体验,都足以让人对手机游戏刮目相看。

在 N-Gage 游戏当中,动作角色扮演游戏类型一直有所空缺,主要原因还是因为此种是比较复杂的游戏类型,无论从策划到开发都具有相当的难度。而《地狱镇魂歌》作为全球第一款 N-Gage 平台的动作角色扮演游戏在众多的 N-Gage 游戏里显得格外引人注目,早在 1 年前就已经让全球的 N-Gage 玩家产生了非常的期待。在历经了 20 个月的开发周期之后,这款基于 Nokia N-Gage 和 N-Gage QD 的动作角色扮演游戏大作将代表中国公司推出的唯一一款 N-Gage 游戏进入全球市场,同时带给 N-Gage 玩家更酷炫爽快的游戏体验! ■



(文/手机狗)



■提供商:道隆科技 / ■类型:网络角色扮演[MMORP] / ■适用机型:多机型 / ■官方主页:www.wxqk.com

曾几何时，手机娱乐还仅限于单机和短信游戏，现在，一款真正做到可随时下载、多机型支持、多人在线的角色扮演手机网络游戏已经出现在我们面前，她就是道隆科技开发和运营的《无限乾坤》。

独乐乐不如众乐乐

随着技术的进步，移动通信和多媒体娱乐的融合正使得手机游戏的形式发生日新月异的变化。时尚女郎边做头发边玩手机游戏，上班族在地铁里玩手机游戏，背包族在旅途辛劳时玩手机游戏，等等，这些情景已经不仅仅在广告片中出现了。

中国拥有全球最大的移动通信用户群，这个数字已经超过3亿，接近美、日等移动通信业发达的国家总人口！但是，目前中国用户可玩到的手机游戏基于图形界面的往往是只能自娱自乐的单机版，能够与人互动的又多是纯文字的短信游戏，可说《无限乾坤》的出现填补了当前还没有一款真正意义上的大型多人在线图形手机网游的空白。

《无限乾坤》是以中国传统武侠文化为背景，基于Java平台的手机在线图形游戏。它突破了传统Java游戏只能"独乐乐"游戏模式，吸收了PC网络游戏的优点，支持万人以上实时在线互动；同时，它改变了短信游戏纯文字模式的单调性，充分利用了Java平台的图形优势，构造了一个生动神奇的"侠"世界。

中华文化，源远流长

中国有着悠久的以"行侠仗义"为特色的文化背景，因此，很多中国人对"江湖"有一种与生俱来的向往：仗剑江湖，对酒当歌，或成为一代大侠万世流芳，或成为一代枭雄我行我素；从一个无人知晓的小虾米练成一个威震江湖的大侠，在江湖风雨中寻找人生意义和动人爱情，这样的情节不知感动过多少人。《无线乾坤》为"江湖迷"提供了随时随地体验江湖的平台，小小手机，因《无线乾坤》的存在而成为您穿梭于现实与梦想世界的"魔法门"。同时，《无限乾坤》还呈现给玩家了一个前所未有的武侠天地，它真正做到了娱乐第一，休闲至上。



乾坤无限



《无线乾坤》拥有丰富的游戏内容和广阔的游戏世界，仅目前免费体验期就已经开放了五大门派、十大城市，加上数十种任务、上百种装备和上千个场景，无论是老鸟还是虾米，头能体会到无限的游戏体验。

《无限乾坤》的世界还具有高度的历史真实性。与凭空想象出来的魔幻世界截然不同，《无限乾坤》的地图和内容设计完全遵照中国历史文献，玩家在游戏中面对的是一个真实的古代世界。

除此之外，游戏还具备高度的自由性：玩家可以任意加入自己喜欢的门派，选择自己喜爱的职业，做自己喜欢做的事情，不会受到故事主线情节的限制。而《无限乾坤》人性化的练功模式使玩家不必成为打怪机器，而是拥有结合手机特点的，更加多样化的练级选择。

即时沟通，交流无限

《无限乾坤》拥有大量完善生动的表情动作（EMOTE），简单的交流只需要按几个数字键即可完成。在游戏中玩家既可以公开演讲，也可以喃喃私语，甚至还有刺探、谣言、算命等多种有趣而独特的交流方式，并且支持各种手机的拼音、字型输入法。

通过优化网络传输方式，游戏大大减少了用户的数据传输量，保证了用户无需花费高额的GPRS流量费用的同时，在任何有手机信号的地方都可以随时上网进行游戏，尽情享受纵横江湖的乐趣。



下载方便，操作简单

《无限乾坤》客户端体积小巧（不到45KB），手机访问wap.wxqk.com并通过GPRS下载到手机仅需几秒钟。用户可以用手机直接注册并开通帐号，并马上进入游戏，整个过程十分便捷。

游戏界面简单明了，在每个场景上用户都可以根据景物很清楚地了解到自己所在的位置，相邻地区的大概情况以及周围的NPC数量和玩家数量，完全不需要繁琐的操作，一切都可以轻松完成。

技术实力＝优质服务

《无限乾坤》是由道隆公司自主开发并拥有完全自主知识产权的产品，服务器端基于安全、稳定、高效的Linux平台，充分保障用户顺畅地进行游戏。客户端目前支持基于SUN公司J2ME标准并具备GPRS上网功能的手机，具有很高的兼容性，将来还将支持各种其他种类的手机操作系统。



任何一个成功的游戏，不断的更新和完善游戏内容都是必不可少的。《无限乾坤》有着十分完善的游戏规划，而自主研发、自主运营的独特优势使得《无限乾坤》能与时俱进，永远为玩家提供精品享受。

《无限乾坤》目前正在免费体验期，玩家只要用手机访问wap.wxqk.com，就能随时下载安装并进行游戏，绝无任何定制、包月等陷阱，相信道隆科技的《无限乾坤》将引领手机互动娱乐的新潮流！■

手机游戏英雄会

家游新浪联合调查 4

进入新的一年，我们的"手机游戏英雄会"将继续为您展现国内手机游戏制作人的方方面面，让您更加贴近、了解这群正从事着目前上升势头最为迅猛的游戏产业的人们。

本次《家游》杂志采访的两家厂商，北京群胜网科技有限公司和上海玖峰数码科技有限公司，在手机游戏制作业内都算是新兴力量的代表，他们身上都具备年轻人的热情和冲劲。就让我们来看看他们给中国手机游戏产业带来了什么吧：

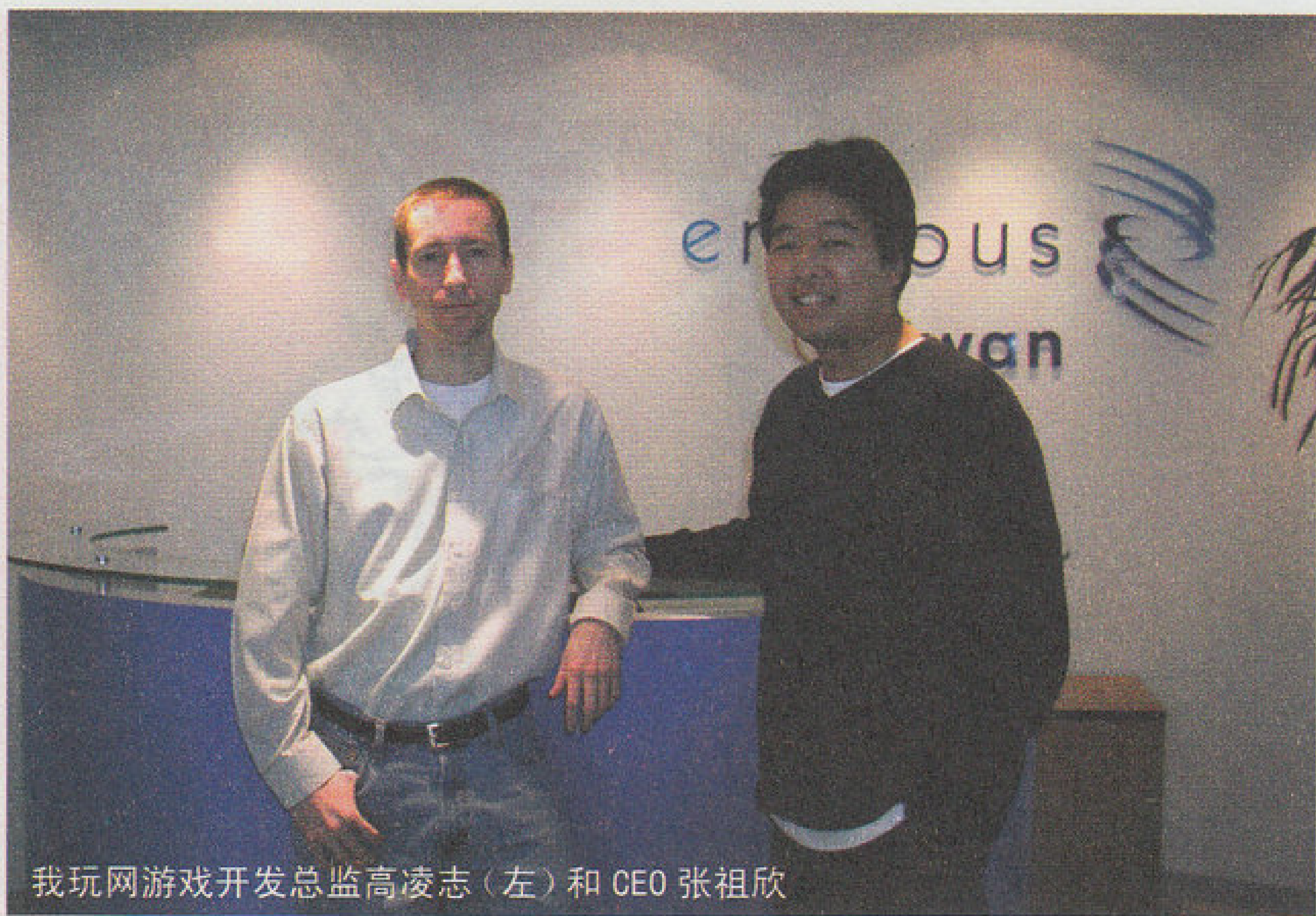
我玩网 5wan.com



北京群胜网科技有限公司，简称"我玩网"，于2000年在北京成立，是中国移动Java游戏的重要提供商，其产品和服务集中于无线娱乐，包括Java、Wap、短信等多个平台。本次采访对象是我玩网的游戏开发总监Gage Galinger。Gage有一个很有气势的中文名字——高凌志。而我们的采访，就在高凌志地道的中文"你好"中开始了。

说到这里，有必要向大家介绍一下高凌志：Gage Galinger，曾在PC游戏领域工作八年，参与过《星际争霸》(StarCraft)、《战争王朝》(Battle Realms)及《神话时代》(Age of Mythology)等著名游戏的开发，并曾在暴雪、美国艺电、和微软等对游戏产业影响重大的游戏公司任职。2003年是高凌志职业生涯中具有转折性的一年，他通过长时间的市场观察与评估，展望到国内手机游戏领域的发展机会，于是前往中国并扎根于北京，在我玩网领导并管理着游戏开发部门，通过一年努力让我玩网成为海外游戏在中国的主要提供商，同时建立了一个富有创造力的开发团队。

高凌志向笔者介绍，自我玩网成立以来，一直致力于为中国手机用户提供高品质的手机无线娱乐服务，并且曾经荣获过多项世界级大奖。我玩网目前有超过100人的团队，他们都是年轻、前卫、乐于尝试新事物的新新人类。同时，员工出类拔萃的综合素质以及产品技术、市场等各方面实力的结合促使我玩网能成为无线娱乐领域中最具水准的国际化公司。



我玩网游戏开发总监高凌志（左）和CEO张祖欣

高凌志还说到，目前我玩网已经基于Wap、Java、SMS、MMS、Brew等无线技术推出了一系列丰富的无线内容和应用服务。其中，K-Java平台游戏方面，我玩网在中国移动"百宝箱"的上线游戏已经高达72款，面向多达26款的机型。

整个采访过程中，高凌志一直在强调我玩网的目标就是为中国手机游戏玩家提供更多的"好玩的游戏"，就像当笔者看到我玩网的办公室专门有一间摆放着Xbox游戏机的"游戏体验室"时表现出惊讶，高凌志笑着说："不会玩游戏，永远也做不出好玩的游戏"时，笔者所感受到的一个对游戏有着深刻理解和责任感的人的执著和认真。

当笔者问到我玩网是如何看待手机游戏这个新兴事物时，高凌志说："首先不得不承认，手机并不是一个为了玩游戏而生产出来的产品。但它却有两个特别的优势：第一，每个人都需要娱乐，也许不一定是游戏，但的确每个人都需要娱乐，需要放松，需要开心；第二，几乎每个年轻人都拥有手机。你可以不需要GBA，你可以不需要其他掌机，但是你不能没有手机！当这两个因素加起来，我们自然能找到很多机会，让我们去进入市场，给需要娱乐的人带去娱乐。而手机作为一个娱乐通信的设备，它的优势就是你在哪里都可以玩，而且因为手机方便的无线网络，你在任何地方都可以下载到手机游戏。这是GBA这样的掌上游戏平台所不具备的先天优势。

"虽然现在的手机游戏大多数还局限于将传统的优秀游戏移植版，但我们可以相信在不久的将来，会有一些游戏充分发挥手机的固有特点，会有一些游戏是专门为手机而制作的——譬如你现在就已经看到了一些专为摄像手机开发的类似于PS2上Eye Toy的游戏。"

高凌志和我玩网是专业的，因此也是自信的，就如笔者问道他是如何看待盗版游戏对制作者的伤害时，他说："我只想对中国玩家说，擦亮你们的眼睛，选择高质量的游戏！如果你玩到了一个好游戏的盗版，那么希望你下次玩这个公司制作的游戏时能够选择正版，这也表示你对这群为你提供好玩的游戏的人所付出的努力的肯定！"■



游戏体验室

玖峰 JOFUN





玖峰"老大"夏寒



我们的全名是:上海玖峰数码科技有限公司。其中,"玖"代表美玉,表示我们每一款作品都追求完美的决心;"峰"是山峰的峰,表示我们的团队凝聚力坚如磐石;而我们的团队,就是一座美玉铸造的山峰。

——摘自玖峰公司职员手册。

其实,笔者真的很想直接将玖峰公司的这个职员手册[Ctrl+V]出来,那样你们将看到一个充满活力、自信和向上精神的团队。不过,为了不被主编大人骂做"懒狗",同时也防止玖峰的"老大"夏寒以泄露商业机密为由要挟笔者请他吃一辈子的饭,即使是在这寒冷冬夜,笔者还是决定老老实实把整个采访编辑出来。(哎,读者大人们啊,小弟真的希望你们能喜欢"家游"的文章!)

虽然对上海玖峰数码科技有限公司总经理夏寒的采访是通过网络进行的,笔者却深深感受到夏寒身上洋溢着的幽默、乐观、专业和求实。当我在网络上请求他做一个简单的自我介绍时,很快他发来这样一段话(快的让笔者怀疑他用N只手打字,这里限于篇幅只能节选):夏寒,江苏无锡人,梦想开个全世界著名的游戏公司,目前正在努力;1995年立志做一个游戏人,当时是受了KOEI公司的三国游戏影响,其实启蒙者是坦克大战;1997年本科毕业进入南京英业达集团,做了半年多电话机程序员;1998年内部调动去多媒体开发部门,从此开始游戏开发之旅,曾参与《虚拟人生》的制作;2001秋进入法国InFusio公司上海部门,担任手机游戏主策划;2002年底组建上海玖峰数码科技有限公司原型"歪歪工作室",开始创作基于Java平台的手机游戏;2003年秋创建上海玖峰数码科技有限公司。我的人生格言是:人生不过是一个最大的游戏,我们有义务将它演绎到最精彩!

也许是受了夏寒的幽默的影响,笔者的提问也变得有些恶搞起来:

本刊记者(以下简称记):咳咳,各方位就位,第一次广播,采访开始啦!贵公司目前主要开发哪些手机平台上的游戏?开发重点在哪一个或哪几个手机平台上?

夏寒(以下简称寒……):我们的目标是全部手机平台,但客观说,由于厂商提供的开发环境都互不相同,相应对开发者要求的门槛也不同,我们目前集中做移动规定的机型以及那些开发资料比较完备的平台的游戏。当然,目前我们也已经有Symbian平台的产品,而Java平台的Online产品、Brew以及UNI-Java的产品马上也有了。

记:贵公司目前的核心开发团队有多少成员?分别分为哪些部门?您现在在贵公司的职务?

寒:我们的核心开发团队大约30人,但我认为公司的每一个人都是核心,公司是每一个员工实现自己理想的舞台。因为公司目前还处在Team-Work的阶段,没有太多的部门,用组的编制来说可能更恰当:分为策划组、程序组、美术组、测试组以及信息组。我的职务啊,对外我经常开玩笑说是高级打杂的,官方名称是CEO,大家在团队内都叫我老大。

记:我们知道,目前许多国际知名手机游戏公司都开始进入国内市场,整个市场竞争十分激烈,贵公司认为自己的竞争优势在哪里?

寒:我觉得我们目前还没有可以值得吹嘘的优势,你可以说我们是国内企业中为数不多能做全业务的手机游戏公司,也就是在开发层面上我们有足够的技术能力解决所有问题。同时,我要强调一点,我们首先聚集的是有理想,并愿意为之努力付出的人,这一点非常重要!

记:那么,贵公司如何看待盗版对手机游戏厂商的侵害?如果让您对所有中国手机游戏玩家说一句期待的话,您会怎么说?

寒:我只想说,等到手机游戏都降价到两三块一个的时候,您就别玩盗版游戏了,还是省点时间付费下一个真正好玩的,也让制作人能够体会到你们的支持。至于那些高端的,价格较贵的游戏,因为没有成熟的技术手段去保护,最后大家能看到的盗版的危害可能就是不做中文版本,那也是玩家的损失啊。

记:那么,谈谈您从事对手机游戏这个产业的一些感想吧

寒:感想就是做游戏真的不容易啊,你看我是做了7年游戏的人,从被各种媒体一路打击过来到现在又说我们是有为青年了,这是玩笑,说实话我们都知道前途是光明的、美好的,我们也都在为理想而奋斗,但还是希望国内的行业游戏规范尽快健全。整个行业需要运营商、渠道、内容开发商、硬件厂商、玩家、媒体等,所有这些环节良性互动才能有好的结果。我有一个梦想,我们做的每一款游戏都是好游戏,玩家们也能因为对我们努力的认可而购买正版游戏!我希望我们能和所有厂商、玩家、媒体共同创造一个纯净的手机游戏天空!■(采访/石磊)


紧密团结在"老大"身边的"有理想的人们"





E680的传奇世界

■提供商:盛大/ 数位红 ■类型:角色扮演〖RP〗 ■适用机型:Motorola E680 ■购买方式:免费下载

2004年10月初,摩托罗拉在国内发布以多媒体娱乐应用为主打功能的手写输入智能手机Moto E680。采用英特尔支持WMMX多媒体指令集的xScale 312MHz处理器,使之游戏娱乐效果十分出众。最近,由国内著名手机游戏厂商数位红专门针对E680制作的游戏《传奇世界之奇幻英雄》正式推出,笔者也在第一时间为大家送上试玩报告。

移动传奇

2004年9月初,网络游戏运营商盛大互动娱乐有限公司成功全资收购国内领先的移动设备游戏开发商北京数位红软件应用技术有限公司,引来业界极大关注。数位红是国内近年成长最快的移动设备游戏提供商,为摩托罗拉、诺基亚、索尼爱立信等全球主流手机制造商开发了大量优秀的内置游戏,并成功打入海外市场。

目前,两家公司合作的优势已经逐渐展现出来:拥有注册用户6000万人的PC网络游戏《传奇世界》的手机版《传奇世界之奇幻英雄》的Moto E680版本已由数位红制作推出。《传奇世界之奇幻英雄》是国内第一款支持手机和PC平台数据互通的图形网络游戏产品,而Moto E680也成为国内第一款支持下载安装《传奇世界之奇幻英雄》的多媒体手机。E680用户可以通过访问wireless.poptang.com/legend选择通过GPRS直接下载到E680手机,或下载到PC再通过E680内置的Mini USB接口传输到手机上安装,十分方便。

《传奇世界之奇幻英雄》作为一款手机上的角色扮演游戏,在E680智能手机平台上运行,表现非常出色。结合E680独特的横屏游戏方式和多功能按键设计,加上显示效果与同类手机相比十分出众的64K色超大TFT屏幕(240×320像素/53.00×32.40mm)以及E680背面两个提供3D环绕音场的16mm音柱,玩家几乎可以获得跟PC版相仿的游戏体验!



奇幻英雄

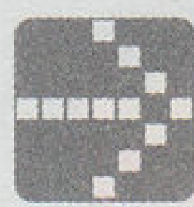


在《传奇世界之奇幻英雄》中,玩家扮演一个纯洁的少年,在无意中了解到自己的离奇身世,为了国仇家恨,你毅然踏上了一条传奇之路的故事。游戏中玩家需要经历多个场景和关卡,完成若干难度不低的任务,消灭最终的大魔头。游戏中战斗虽然是回合制,但是从技能、物品到敌人完全是终于《传奇世界》的PC版,PC版玩家熟悉的技能均会出现在《传奇世界之奇幻英雄》中,譬如"半月斩"等等。在熟悉的场景中,用着熟悉的技能来攻击熟悉的怪物——而你却是在下班的地铁、等她的路边或是远行的火车上——这难道不是一件很惬意的事么?

此外,通过手机GPRS网络,玩家在《传奇世界之奇幻英雄》中游戏所获得的物品,通过验证后可以直接上传到PC版《传奇世界》的账号中,并在游戏中使用:《传奇世界之奇幻英雄》中战斗后不仅仅能获得诸如"千年人参"等恢复物品,还有可能打出"未验证物品"!在战斗过后游戏会询问玩家是否马上验证,如果选择验证,就会通过GPRS网络进入验证界面。此时输入PC版《传奇世界》的区号、帐号、密码和手机号,选择服务器,就可以将"未验证物品"验证并上穿到《传奇世界》的账号中,运气好或许会有意外的惊喜哦。

《传奇世界之奇幻英雄》作为"传奇世界"系列游戏,把以往相互独立的手机和PC两个网络平台联系起来,形成真正意义上的互动,为热衷"传奇世界"系列游戏的玩家们提供了更加自由的游戏时间和空间——不管你是躺在床上、坐在车上还是马桶上,通过手机来战斗寻宝已经成为现实——大大方便了没有太多大块休闲时间的玩家们。

《传奇世界之奇幻英雄》的推出,势必会给以往的在线游戏带来新的游戏方式,无论《传奇世界之奇幻英雄》将来是否能够获得成功,这种创新的游戏方式本身已经为传统网络游戏市场带来了无线的新意和乐趣。■



酷玩挑战

N-Gage QD 完全评测

相信看过家游杂志 5 月份的 N-Gage 评测后，各位读者对诺基亚这款多媒体游戏手机已经有了大致了解。如今正值 N-Gage 的新版 N-Gage QD 在国内正式发售，PLAY!LAB 评测室也收到了诺基亚送测的 N-Gage QD 手机。究竟这款 NG（玩家对 N-Gage 的昵称）家族的新成员自身功夫如何？跟着我们幸福的测试员一起来看看吧！

坐在第一次和她约会的公车上，紧张得找不到话茬的我拿出了 N-Gage QD，想要在游戏世界里找到一点自信。而此时坐在我身边的她，好奇的转过头来，看着我手里那个又像手机又像游戏机的酷家伙。不经意间，我抬头，看见她那双充满好奇的大眼睛，“想试着玩玩么？”，我不知哪儿来的勇气，微笑着对她说。她眉毛一挑：“这是游戏机还是手机啊？”汗，没想到这小妮子看似随意的问题竟如此犀利。我灵机一动，脱口而出的答案让我今天还在得意——它既是游戏机，也是一部最 IN 的多媒体娱乐手机！

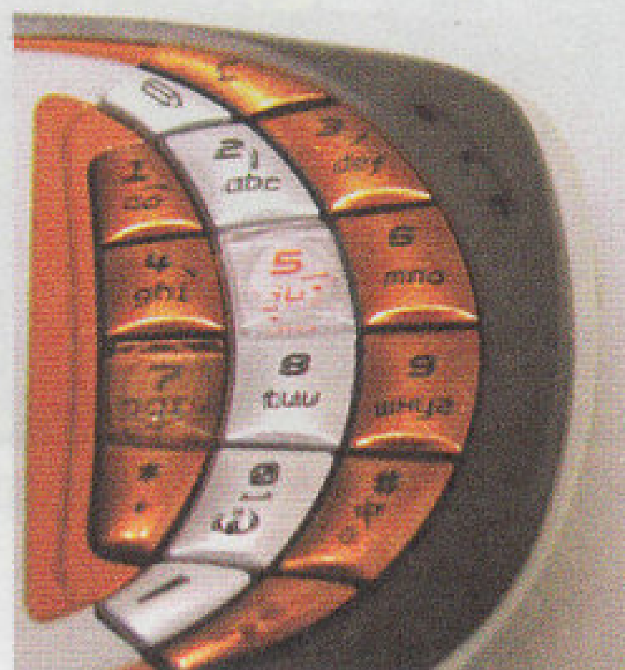
哼哼哈兮，新功夫！

比起前辈，N-Gage QD（以下简称 QD）的外观设计产生了翻天覆地的变化。秉承诺基亚所倡导的时尚科技理念，QD 采用了圆润可爱的椭圆造型，磨砂外壳和橡胶防滑镶边的手感舒适。用过 N-Gage（以下简称 NG）的朋友一定曾为按错键导致游戏意外退出而烦恼，现在 QD 的全突出式按键设计能够完全避免此种意外的发生。同时，改进的按键材质使得 QD 的操作手感变得更为舒适，按键弹性十足，硬度也合适，即使长时间的使用，手指也丝毫不感到酸痛。此外，独立出来的确定键（即 NG 上的九维方向键的中键）使得操作变得更加方便！

QD 的体积为 118×68×22mm，长度的缩短和厚度上的略增使得 QD 看起来更加可爱。当然，由于采用了容量更大的 1070mAh 的 BL-6C 锂电池（NG 为 850mAh 的 BL-5C），使得 QD 的重量增加到 143g，但因此换来的更长游戏/待机时间则是令人拍手称快的（约是 NG 的 1.5 倍）。

虽然采用了和 NG 相同的 176×208@4096 色显示屏，但由于屏幕材质上的改进（QD 采用 TFT，NG 则采用略逊的 STN），QD 的屏幕效果相比 NG 有了较大的提升。笔者分别在 NG 和 QD 上测试了《古墓丽影》、《雷曼 Ⅲ》等游戏，结果在 QD 上运行的游戏图像色调变得更加柔和，屏幕亮度也有较大提升。

很多人对 NG 另类的 Sidetalking（侧边通话方式）感到无法接受，本次诺基亚遵照大多数消费者的意见，取消了侧接式的通话设计，在 QD 中采用普通手机的正面接听方式：QD 的听筒被安置在数字键的右上方，话筒则置于手机面板的左方，通话效果变得更好。不过，以小编狗子为首的 PLAY!LAB 部分 NG “死忠”似乎对此显得有些不屑一顾，这是题外话^^



MMC 游戏卡插槽的设计一直是 NG 为人诟病的地方，插槽位置的不合理（必须拔下电池才能更换 MMC 卡）和不支持热拔插功能使得 NG 更换游戏非常的不方便。在这一点上，诺基亚同样接受了的消费者的意见，特意将 MMC 卡插槽的位置改到了机身背面的上方，不仅支持热拔插功能，而且为了防止灰尘，诺基亚还特意在各个插口安置了防护胶皮，设计十分人性化。



清新亮丽的界面和望穿秋水的简体中文

QD 的菜单设计延续了 Symbian 智能手机和诺基亚 Series60 界面的一贯风格，所有功能分门别类，一目了然。用户可以通过屏幕下方两侧的功能键，方便的进行各种操作，同时还可以自定义文件夹。

全中文的界面也平添了笔者对 QD 的亲切感——从此，NG 粉丝再也不用为满屏幕的英文而愁眉苦脸了！说到中文就不得不提到 QD 的输入法了，用过 NG 的朋友想必都承受过 Q9 输入法的煎熬（虽然后期也出现了 T9 输入法，但是其各种怪异的 BUG 似乎就是为了逼着大家等待 QD）。现在这个噩梦终于结束，此次上市的行货 QD 采用了官方的简体中文 T9 输入法，在输入过程没有任何问题，输入速度大为提高，这对因输入法而不得不放弃 NG 的“拇指一族”来说无疑是极大的诱惑。



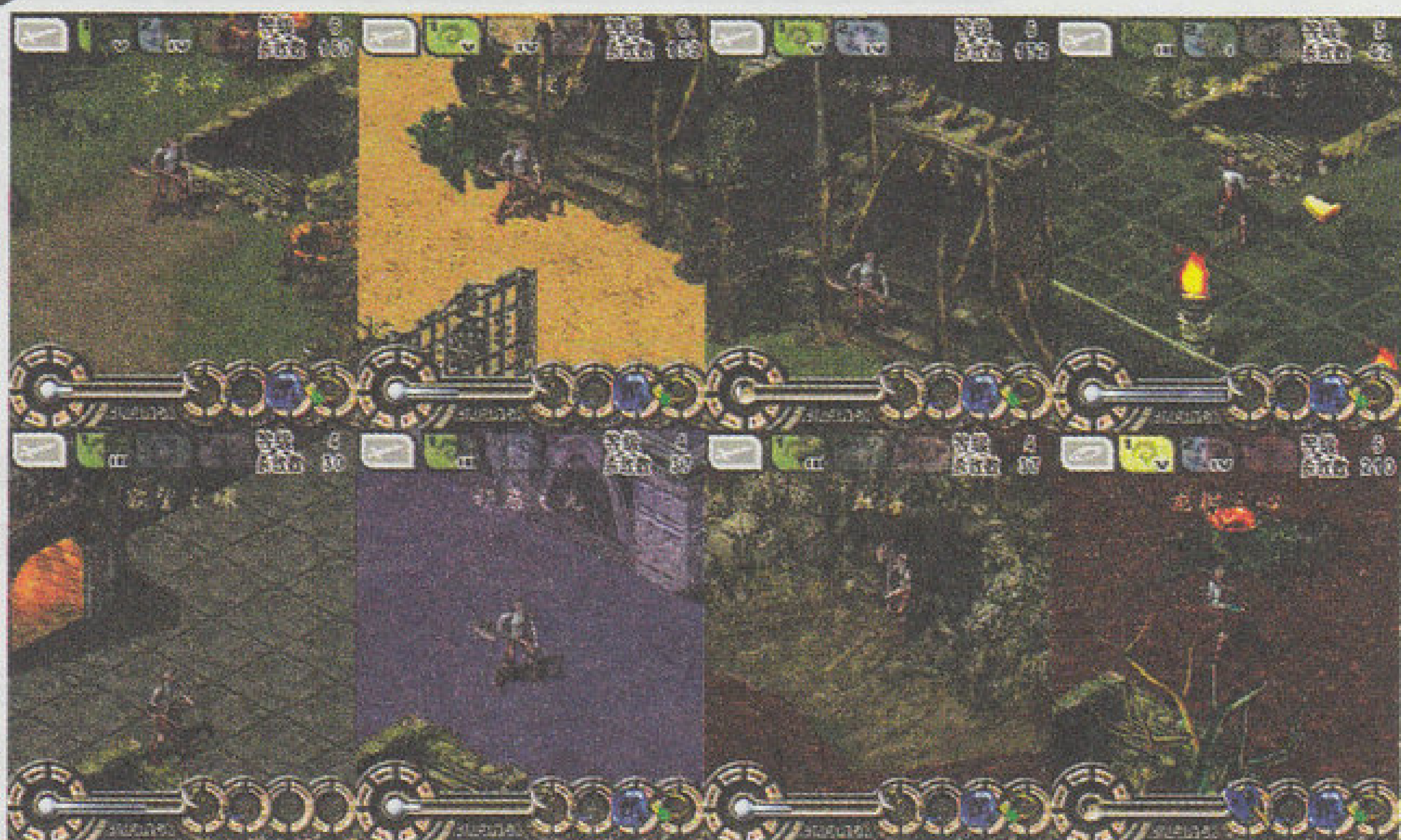
生如游戏般灿烂

做为主打功能，QD 的游戏当然是重量出击！此次国内上市的 QD 包装中附赠一张 64MB 的 MMC 游戏卡，内含《地狱镇魂歌》、《传奇世界之奇幻英雄：序章》、《金属咆哮 Ⅱ》三款简体中文游戏。PLAY!LAB 的测试员也对这三款游戏进行了试玩，报告如下：

地狱镇魂歌

绝对堪称“大作”级的一款 NG/QD 游戏，它是 NG/QD 游戏中的第一款动作角色扮演类游戏，共有八个场景、二十多种怪物，近十种魔法效

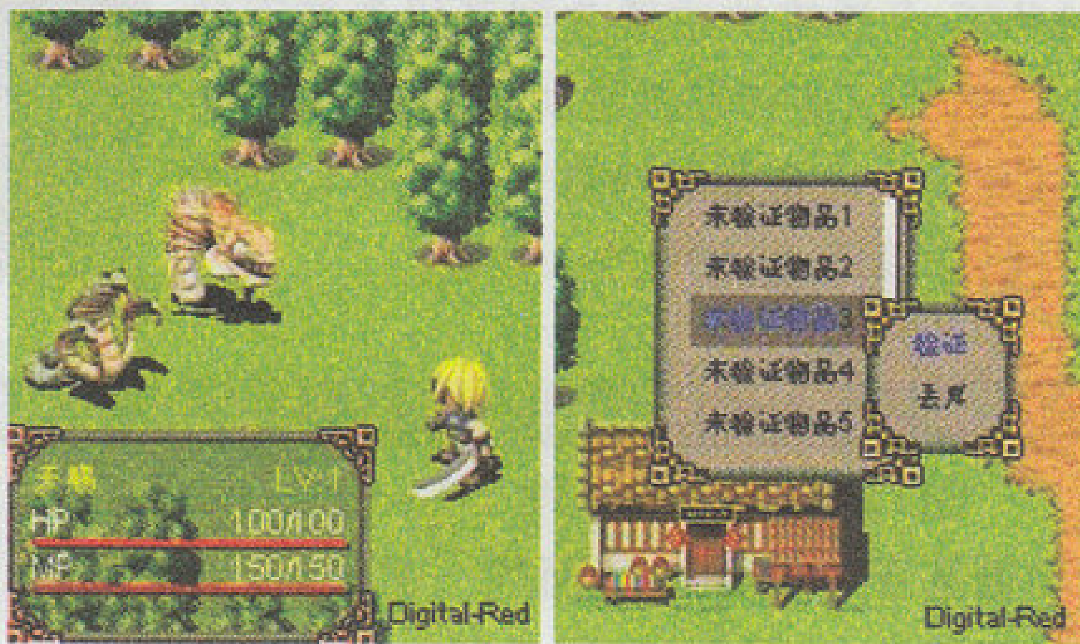




果，整体风格非常接近 PC 名作《暗黑破坏神》，游戏运行流畅，并支持即时存取档。

传奇世界之奇幻英雄：序章

盛大的网络游戏《传奇世界》的成功毋庸置疑，目前其玩家超过千万。而移动 K-Java 版"传奇世界"将通过与 QD 捆绑免费赠送的方式和广大玩家见面。"序章"是一款传统的角色扮演游戏，讲述一个少年，为了国仇家恨，毅然踏上一条传奇之路的故事。游戏中玩家通过与怪物的战斗可以获得许多装备物品，玩家可以将这些物品进行验证并上传到 PC 版《传奇世界》的帐号中，从而实现与 PC 版本的互动。



金属咆哮Ⅱ

《金属咆哮Ⅱ》是一款战斗超级爽快、过瘾的 Symbian 游戏（即 SIS 游戏）。游戏主要分为初遇、营救、突袭、进攻、牺牲、胜利 6 大关，游戏难度将会随着进程逐步加大。游戏还提供了 PC 游戏中常见的新手关卡（上手指南），可谓体贴之至。加上流畅绚丽的画面和震撼的音响效果，《金属咆哮Ⅱ》无疑是一款质量上乘的作品，强烈推荐！



此外，PLAY!LAB 测试员还尝试将 QD 附赠的 MMC 游戏卡插入 NG 中使用，结果发现附赠的三款简体中文游戏均无法运行。邪恶的狗子不甘心，再次尝试将三款游戏导出到 NG 中进行试玩，结果同样未能成功，看来诺基亚这次的软件保护措施加强了。

除了上面介绍的三款附赠游戏外，诺基亚还提供行货 QD 用户专享的免费游戏下载服务。通过 QD 内置的"移动体验"功能，用户可以直接登陆官方 NG 游戏下载专区，免费下载精品 Java 游戏（GPRS 流量费用另记）。当然，仅此还不足以体现 QD 游戏功能的强大，和 NG 一样，QD 还可以通过各种模拟器运行 GB/GBC、FC、甚至是 MD 游戏。只要你的 MMC 卡够大（QD 最大支持 512MB 容量 MMC 卡），你的 QD 完全可以变为一个掌上游戏机！

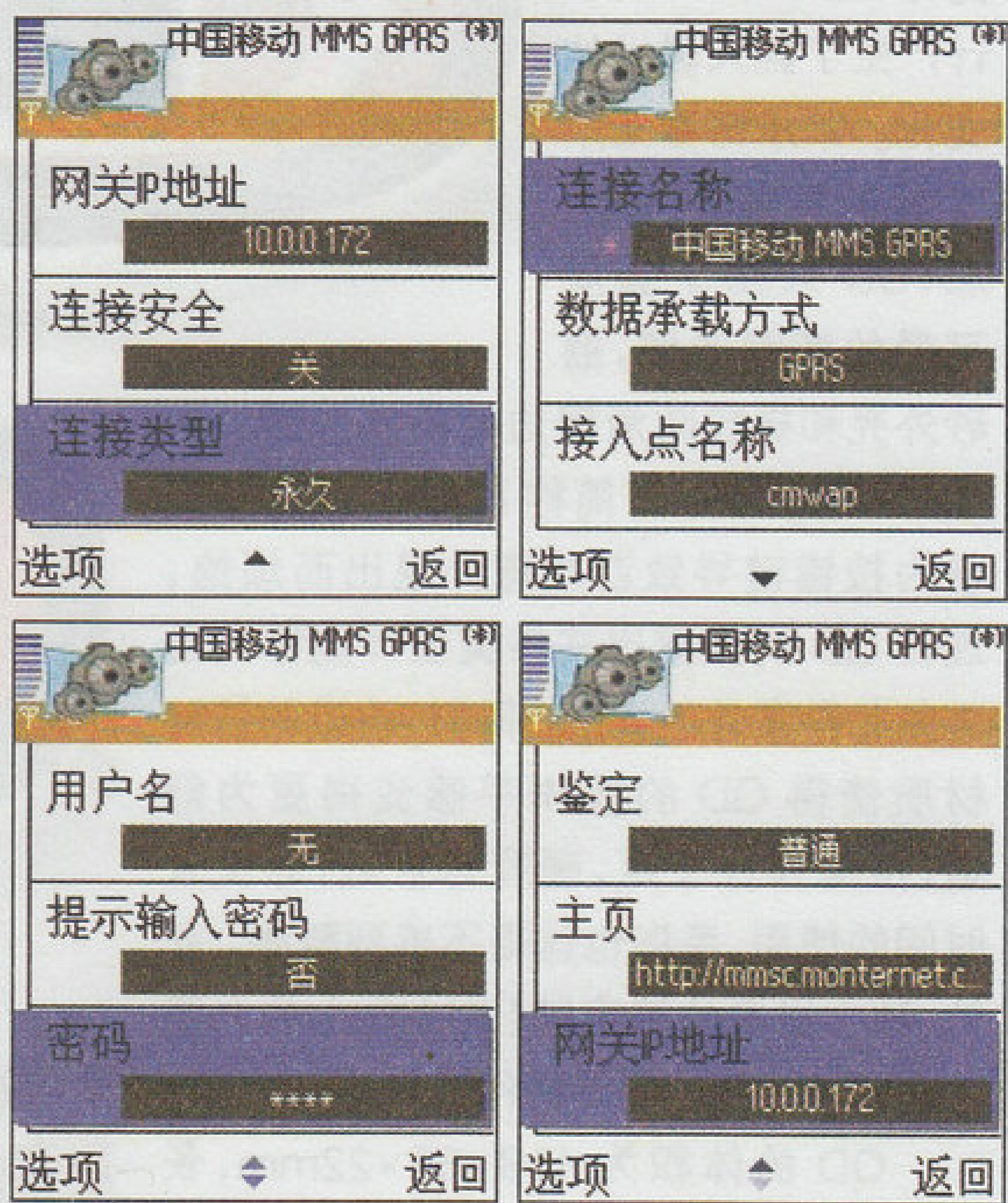


多媒体娱乐终端

以为游戏就是 QD 的全部？那你就大错特错了！与其游戏性一样出色的，是 QD 全面的多媒体娱乐手机功能。通过附赠的 MMC 卡内的 MP3 播放器 MP3 Go，便能播放你储存在 MMC 卡中的 MP3 歌曲。

除了 MP3 播放器，QD 还内置了"掌上书院"，它是一个可以随时翻看并下载更新的电子书阅读软件。有了它，你就不用再背着沉重的小说、漫画以备无聊之需了。其书签功能也十分方便，甚至阅读方式也是"想竖着看就竖着看，想横着看就横着看，随心所欲。"（狗子恶心的对联 @#$%…）"掌上书院"内含了《梁山》和《笑傲糨糊》两套恶搞漫画小说。

如今的年轻人怎能不使用 QQ？QD 为了方便 QQ 一族，不仅内置了手机版 QQ，甚至还提供了 QQ 游戏的支持，用户只需输入自己的 QQ 号和密码便可以随时随地聊天和游戏，当然前提是你的手机号支持并开通了 GPRS 功能，且 GPRS 流量费用另记。值得一提的是，行货版 QD 用户再也不用如英文版 NG 用户般进行复杂的 GPRS 设定，非常方便。经我们测试，QD 内置的 QQ 连接速度良好，聊天和游戏中未出现任何问题。

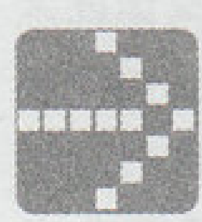


此外，QD 用户还可以在短消息菜单中将邮箱和手机"绑定"，实现邮件的即时收发！PLAY!LAB 还将曾经在 NG 介绍文章（2004 年 5 月、7 月杂志）中提到的各种应用软件和另类玩法——在 QD 上试用，均未出现任何问题，令人十分满意。

关于文件传输

大家都知道，诺基亚为了避免盗版游戏的侵害（NG 的不成功在很大程度上就因为盗版现象严重），在 QD 上取消了 NG 中非常方便的 USB 数据传输功能，用户不能将 QD 做为 U 盘来使用。Mini USB 接口的取消也使得 QD 的文件传输变得稍显麻烦。当然，如果拥有蓝牙适配器，通过 QD 的蓝牙传输功能和光盘附带的 PC 套件，QD 可以方便的和 PC 端进行数据传输和文件管理。另外，通过普通的 MMC 卡读卡器和可热拔插的 MMC 卡，QD 同样可简单实现数据传输。

与 NG 相比，虽然 QD 去掉了 FM 收音机、Mini USB 接口和立体声播放等功能，以至于很多人认为这是一台缩水严重的"精简版"，但经过我们的试用发现，QD 在热拔插、屏幕显示、接听方式等多方面的改进所带来的功能性提升非常明显和实用，而其更加时尚和小巧的造型设计也让人爱不释手。同时简体中文界面和输入法、附赠大容量 MMC 游戏卡以及内置的众多免费多媒体娱乐软件，这所有的优点使得 QD 同样有着一套自身的"绝世武功"！■（文/PLAY!LAB·彩云）

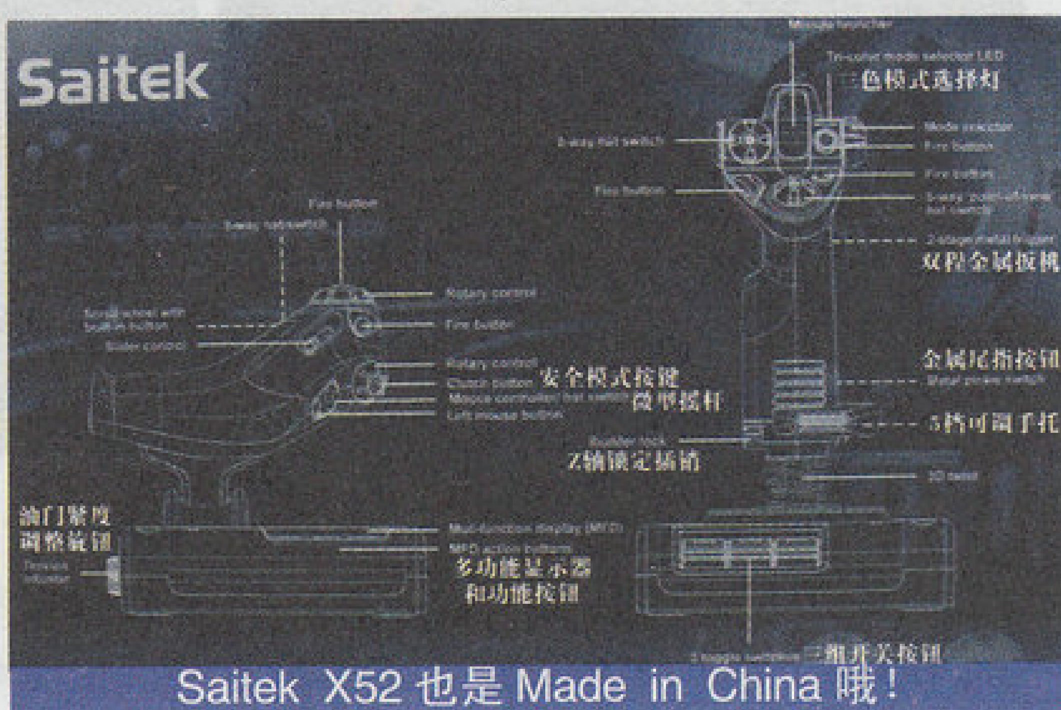


银翼杀手

Saitek X52 飞行控制系统

总部位于英国 Bristol，创立于 1979 年，以 PC、家用游戏机及移动办公为对象生产周边设备，新近发布的 PC 用 X52 飞行控制系统，标志着 Saitek 公司在长达 25 年的发展史上树立了一个重要的里程碑。

2004 年 5 月 12 日，当 Saitek 公司在 E3'2004 上展出 X52，并称其为“全球最先进的飞行控制系统”时，它并未引起主要 PC 游戏媒体的充分关注。毕竟模拟飞行在纷繁的游戏世界中太容易被忽视，然而 Saitek 公司在 X52 上所倾注的创造力，绝对会令模拟飞行迷充满了好奇感，也使得 2004 年 8 月才成立的深圳联瑞科技有限责任公司，在 Saitek X52 于 9 月、10 月刚刚在欧美市场试投放不久，就决定将这一凝结最新游戏科技的极品装备引入中国，并在第一时间将这套零售版 X52 完整产品送至 PLAY!LAB，令全国的模拟飞行爱好者有机会与全球玩家同步分享 X52 所带来的震撼。

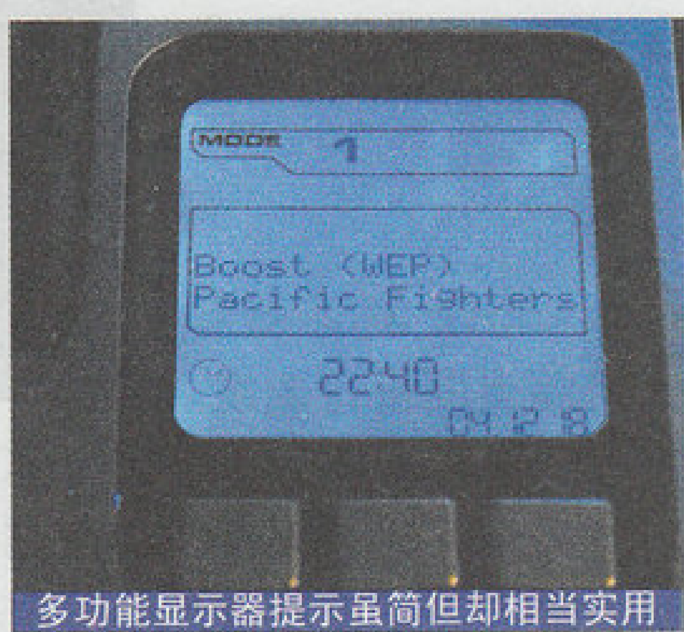


Saitek X52 也是 Made in China 哦！

X52 是 Saitek X45（见本刊 2003 年 12 月号）的后续产品，采用 MiniPIN 线缆连接两部件，并通过 USB 端口与 PC 相连，在外观上保持了这一系列“未来高科技造型”的特点，但其最显著的升级就在于油门控制器上的多功能显示器（MFD），这是以往任何 PC 游戏控制器所不具备的元素。通过 Saitek 产品一贯的 SST 配置软件，X52 可在 MFD 上显示当前载入的游戏配置文件的名称，并可随时载入并切换至新的游戏配置文件——游戏中只需通过油门控制器上的【i】按键将 X52 切换至安全模式，然后通过飞行控制器上的苦力帽上下拨动，浏览 SST 在硬盘上的目录，MFD 就会显示找到的各配置文件的名称，按苦力帽右方向即可确认载入。



MFD 上的时钟功能可显示所连接到的 PC 上当前的年月日和时间，时间信息包括默认的格林威治标准时间，及另外两个可由用户设定时区的时间；秒表功能则以秒为单位计时。设定时区的切换和秒表操作都通过 MFD 下方的三个功能按键完成。



多功能显示器提示虽简但却相当实用

MFD 最实用的功能是即时显示所按按键在游戏配置文件中的功能说明文字。像这种“手持油门摇杆”（HOTAS）的全功能型游戏控制器，可设定按键繁多，往往还有几套模式供切换，按键功能又会随游戏配置文件的不同而不同，这些提示文字对游戏操控的确大有帮助。

部分采用金属构件，是 X52 博得铁杆玩家青睐的另一卖点。两年多以前，ThrustMaster 公司的 HOTAS Cougar 全金属飞行控制器所带来的震撼余波未平，那种“冷酷”的触感仅凭想象都会令人颤栗。但是全金属构件对模具设计要求很高，一些细小的部件也限于消费级制造工艺而不够耐用。X52 综合考虑了玩家心理、操控手感和产品耐用度需求，在摇杆上采用金属中轴加强耐用性（没错，笔者真的见过掰断了的微软响尾蛇摇杆的塑料中轴 @#!$%^....），另将扳机按键、尾指按键、摇杆手托调整旋钮及油门紧度调整旋钮这些“手感优先”的部件设计为金属材质，除此之外两具控制器基座还覆盖了拉丝金属装饰面板。X52 的整体重量较 X45 略有增加，桌面稳定度不错，另附有 8 枚吸盘供不同桌面状况使用。其实若像当年罗技的 Winman Extreme 那样简单的在底座安装一块钢板来增重，设计难度和成本都不会增加太多，而稳定度则会更上一层楼。


夜战之中蓝光幽幽

在塑料部件方面，X52 拥有绝对令人感动的提升。握柄磨砂表面细腻且手感舒适，塑料按键终于摆脱了 X45 那种“低档塑料玩具”的噩梦，形体圆润齐整，在握柄相应安装位置安装得丝丝入扣，没有 X45 那种按键松松垮垮的情况。旋钮与苦力帽上的防滑嵌点采用黑色橡胶，按键色泽为银色与蓝色，整体观感与手感令人满意。

由于运用了非接触式（磁感应，较高级电位器或光电方式更为精密）X/Y 轴向测定和精确回中结构，同时引入了恒定弹力设计，使 X52 的飞行摇杆操控起来拥有空前的顺滑感。这简单的一句描述，却是飞行摇杆定位设计的大突破，仅此一项就值回票价了。X52 还将 Z 轴旋转放在飞行摇杆上，如果有玩家不习惯在飞行摇杆上混合 Z 轴旋转，可将手柄下方的锁定销扳出即可锁定 Z 轴。以往 Saitek 的 X 系列摇杆往往以欧美玩家的手型大小来设计，东方人握起来就有些吃力，X52 创造性的提供了手柄托架的 5 档调节功能，彻底解决了这一问题。



X52 的功能按键增加到 34 个，另有 3 个 4/8 方向苦力帽（可设定为拨动开关）、2 个旋钮、1 个滑杆，另有 1 个微型摇杆（模拟鼠标）、1 个鼠标按钮和 1 个含鼠标按钮功能的滚轮，再加上一个 3 模式切换滚轮将所有功能按键数量翻三倍，构成了可完全接管键盘、鼠标的操控体系。值得一提的是按键 9 至按键 14 被设计为 3 组开关，将其设定为副翼升降、起落架升降及着舰拦阻钩收放这类功能，操控真实感的确不同寻常。此外扳机采用双程按键，虽然键挡感觉不是很明显，但键程够长，应该不会造成混淆。而油门控制器则在 85% 和 25% 左右设有较为明显的滑动挡位。


金属轴杆内部是革命性的无接触定位及衡定弹力技术

X52 的发光功能按键与多功能显示器共同构成了 X52 的“蓝光魅力”，Saitek 体贴的加入了光亮度调节功能，玩家可增亮、减弱甚至关闭这些灯光，3 模式切换滚轮的灯光指示更采用了三色 LED，真可谓用心良苦啊。有趣的是，X52 在进入安全模式后，相关的功能按键都会发光闪动，提示使用者进行操作。纵观 X52 的 MFD 及灯光设计，都在努力向使用者提供前所未有的丰富的控制器状态信息，这不仅使玩家在游戏中获得更强烈的真实感，也是 X52 较其它游戏控制器显得更智能、更具外在魅力的焦点。当你用手拨起导弹发射键的安全盖，发现触及的是一个坚实的弹力时，你会发现拒绝这部千元级的飞行装备需要多大的勇气了。■（文 /PLAY!LAB·游骑）

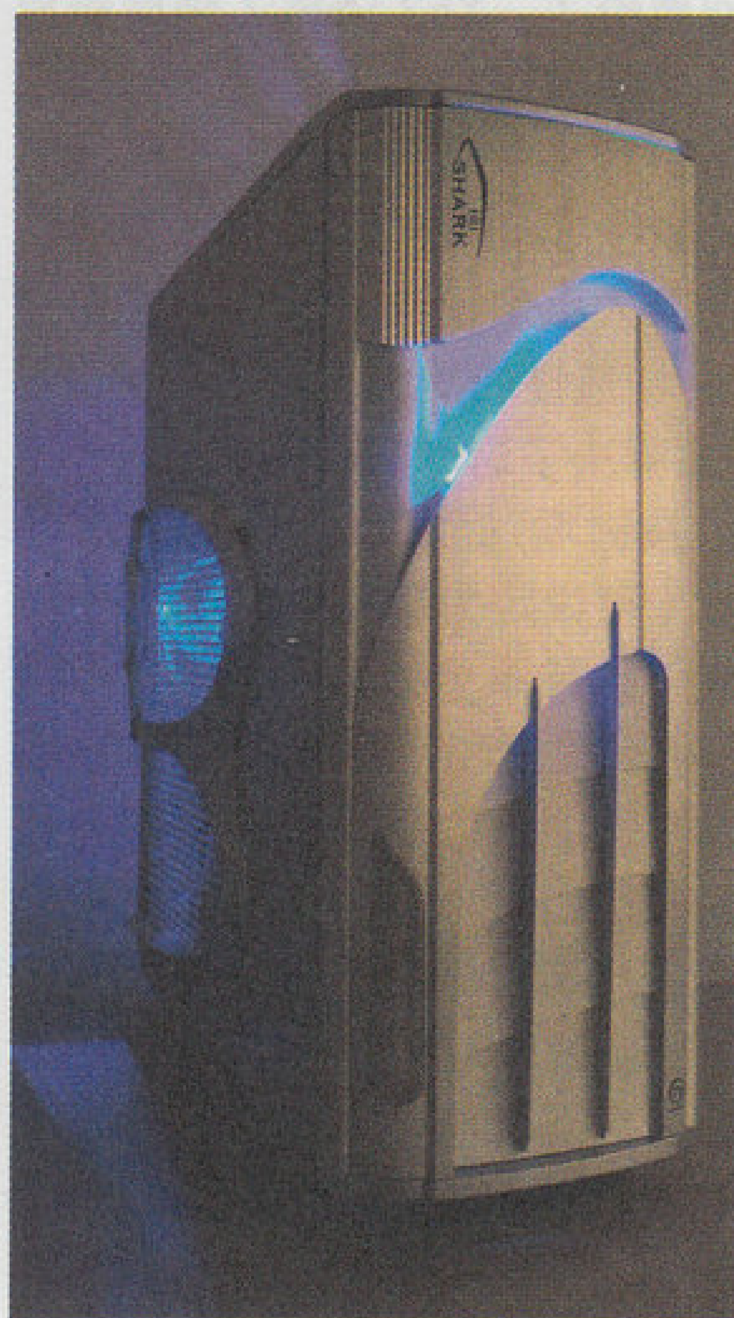
深海酷鲨

Thermaltake VA7000SWA 机箱

电脑硬件的飞速发展在带给用户效能飞跃的同时，也让机箱内各部件不得不面临更严峻的散热压力。Presscot 核心奔腾Ⅳ推出后，Intel 随即将自己原本制定的 TAC（Thermally Advantaged Chassis，高效散热机箱）1.0 规范升级到 1.1 标准，即机箱内温度由 TAC1.0 的不高于 42 摄氏度提升到更苛刻的 38 摄氏度——由此便出现了“38 度机箱”。

作为最早通过 TAC1.1 规范的机箱之一，Tt 公司的 VA7000SWA“鲨鱼”（文中简称鲨鱼）机箱在提供给各部件一个凉爽环境的同时，还拥有一身至酷本领：

总览



全铝材质的鲨鱼最大特点就是重量非常轻，在参加 LAN Party 活动等情况下一人即可移动这庞然大物。同时，由于机箱内多处固定点设计合理，铝材质鲨鱼机箱在牢固性上也毫不逊于钢制机箱隐藏有冷光 LED 灯的可开合铝制前面板，关上后在给人鲨鱼般冷酷感觉的同时，亦有效减小前置风扇的噪音。



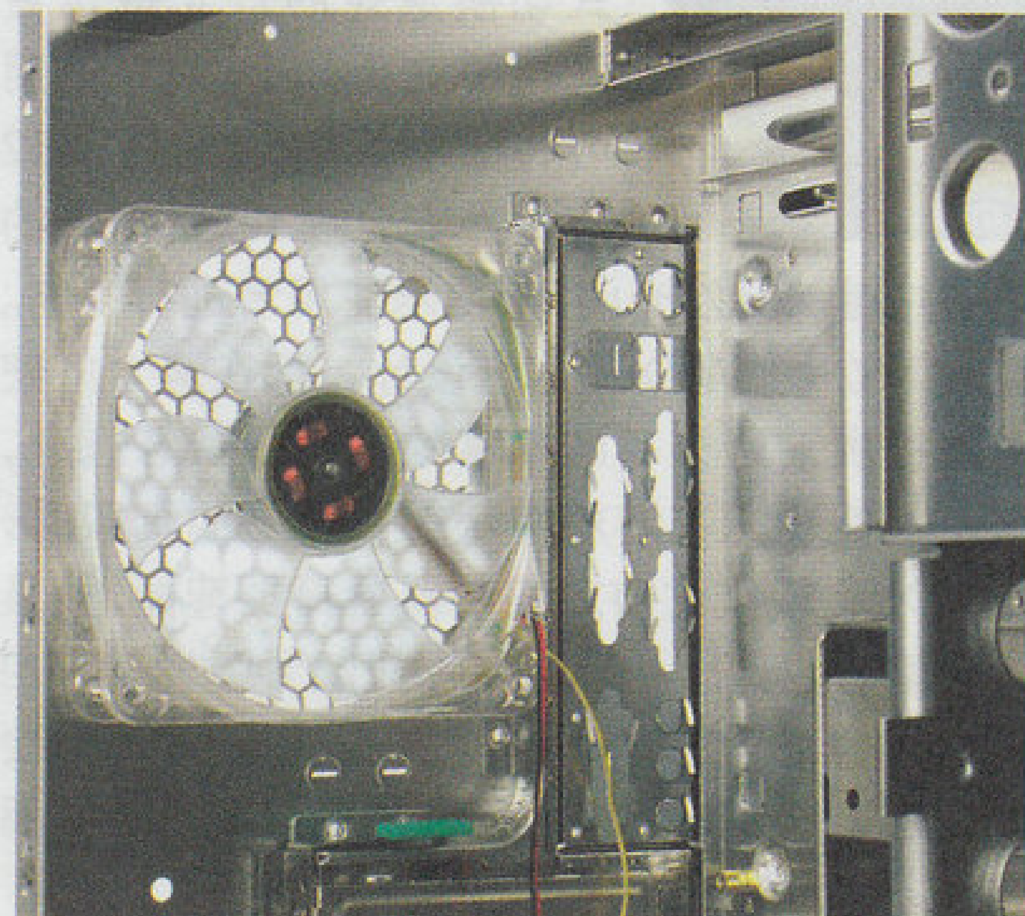
防辐射蜂巢侧板



电脑运行时机箱内部的电磁辐射对人体有害，而封闭式机箱又无法展示玩家精心打造的个性空间。鲨鱼独有的防辐射蜂巢侧板可有效防止电磁波外泄，同时又可加强机箱气流循环，并以鱼鳍状造型充分演绎精彩的机箱内部空间。此外，机箱上常见的防辐射 EMI 弹点被加以发挥，鲨鱼的所有卡槽挡板及硬盘安装架都均匀配备了 EMI 弹点。

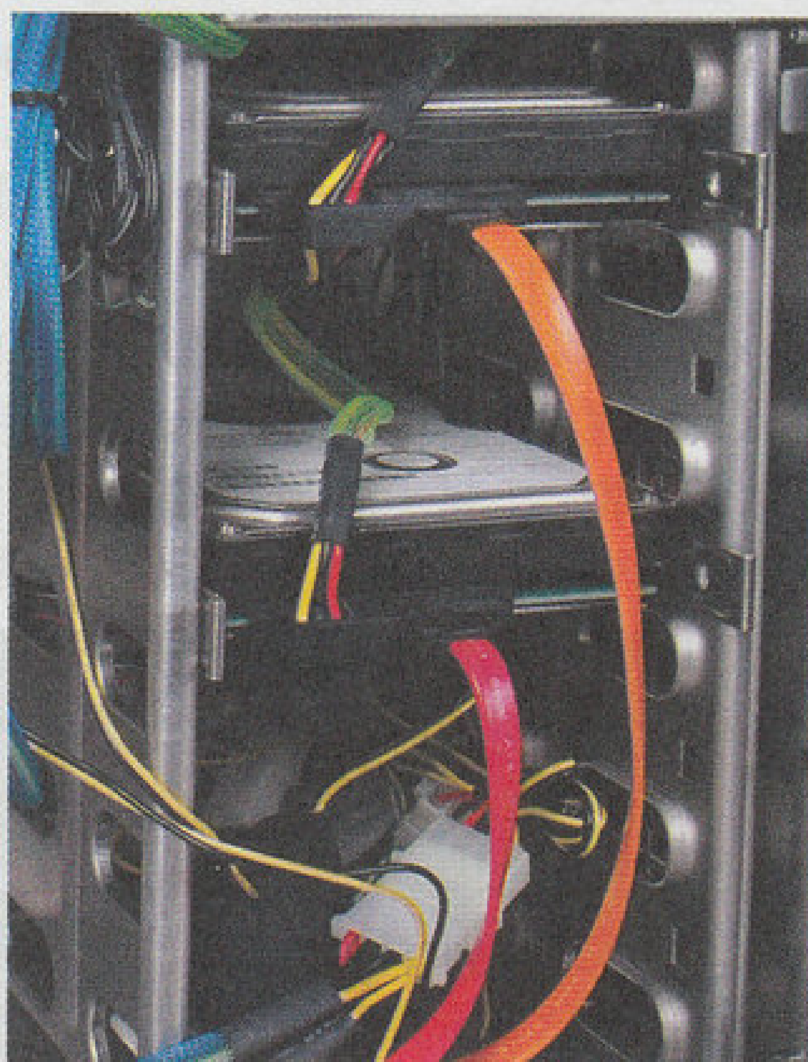


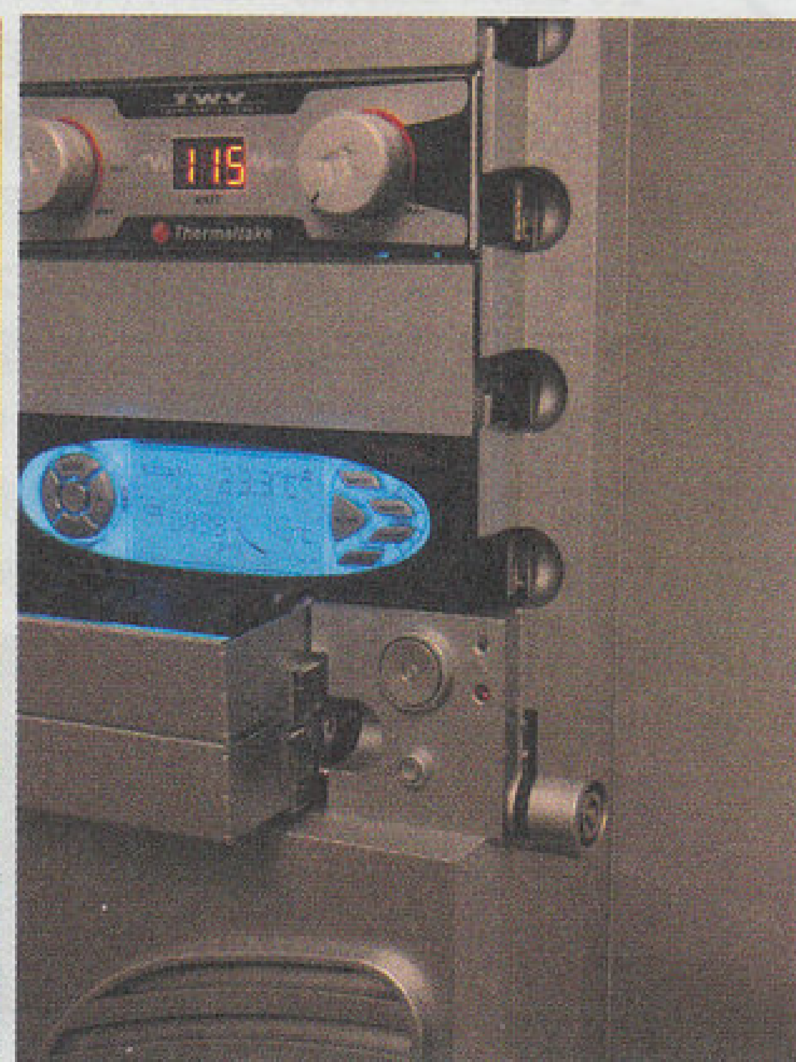
贯通式风道



通过前后两个 12cm 散热风扇构建的无散热死角风道，鲨鱼内部对流风速大大加快，增强整体散热性能。此外，12cm 散热风扇的安装孔，十分适合在鲨鱼内安装 Tt BigWater12 这样的液冷散热设备。

滑轨

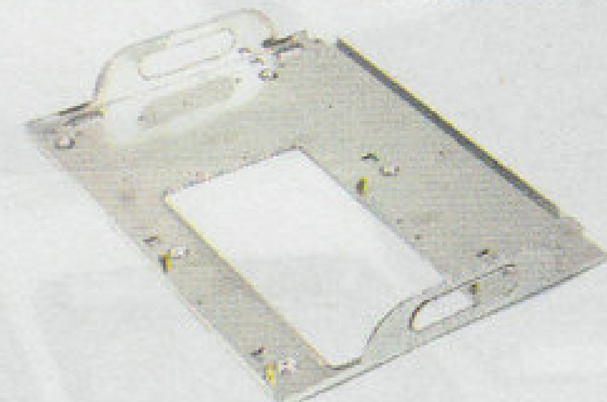




鲨鱼前面板提供了 5 个 5.25 英寸和 3 个 3.5 英寸设备槽，满足用户安装多光驱、温度监测器等设备的需要。机箱内还为用户提供了可容纳 5 个 3.5 英寸硬盘的托架，数据、电源接口朝向机箱侧板的设计在方便用户调整硬盘接驳方式的同时，借助前后面板散热风扇组成的风道，使硬盘散热环境更好。所有这些设备槽和托架都采用 Tt 机箱通用的滑轨安装，异常方便。



可移动主板支架



仅需手拧螺丝拆卸的可移动主板支架，大大减小用户装机时主板意外磕碰机箱部件带来的损伤，亦可成为 DIY 玩家开放式平台的基座，可谓一箱多用了。

锁

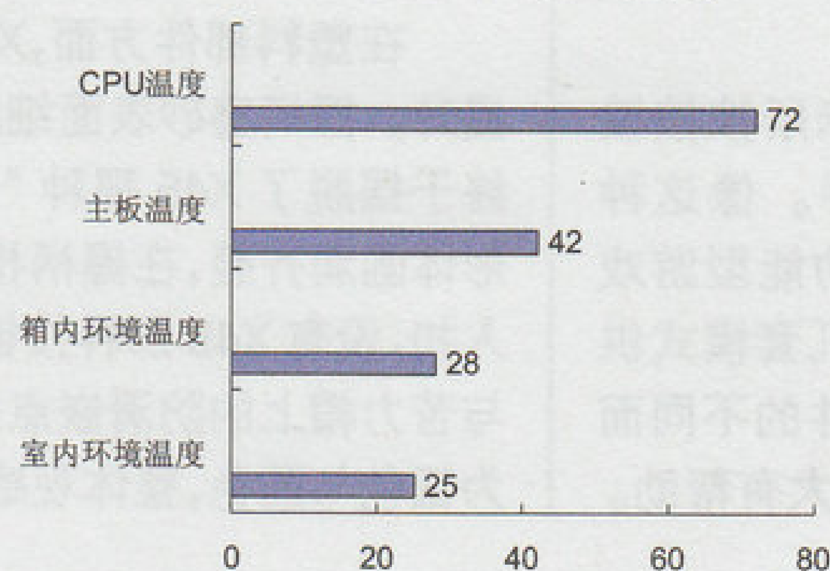


鲨鱼的可开启前面板和侧板的不显眼处都设有机箱锁，从硬件层面上保证用户的设备安全。“免工具拆装”虽已成为高端机箱的标准配置，但鲨鱼独特的“门轴式”侧开挡板设计，使机箱侧板在安装时更易于对正，同时也保证了箱体连接的严密。

应用表现

我们使用了 Tt 的 Hardcano12 测温器和 HMonitor 测温软件，对鲨鱼机箱温度进行测量。在配备 3.4GHz P4EE 至尊版处理器、ATI Radeon X800XT PE 显卡、迈拓 SATA 磁盘阵列（250GB×2 Raid0）等诸多高发热量部件的 PLAY!LAB 基准测试平台上，不间断运行显卡测试软件 3DMark 05 和 CPU 测试软件 SETI，鲨鱼机箱内温度依旧“很酷”。

鲨鱼机箱温度测试（单位：摄氏度）



从我们的温度测试看出，鲨鱼机箱出色的风道设计完全符合英特尔 TAC1.1 机箱标准。加上其多项独特的设计，给用户带来了高性能且易用的终极机箱解决方案。■（文/PLAY!LAB）

王者之王

镭姬杀手 X850XT PE

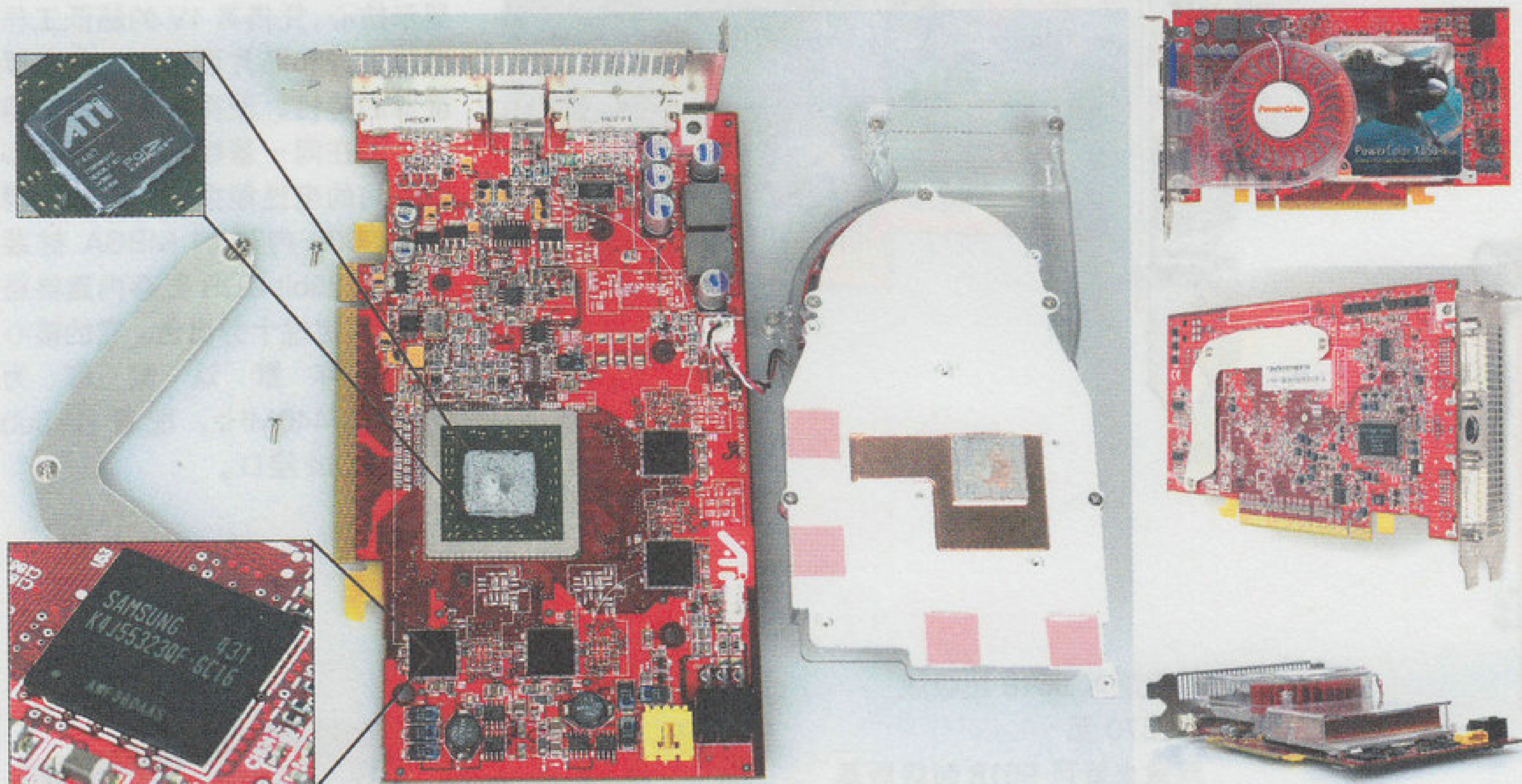
2004 年 12 月 2 日，ATI 发布了新一代高端显卡 Radeon X850XT Platinum Edition，并在圣诞节前少量上市，成为发烧级玩家这个冬季最渴望获得的圣诞大礼之一。幸运的是，迪兰恒进公司第一时间将其镭姬杀手 X850XT PE 递到 PLAY!LAB 评测室供家游读者们鉴赏，那我们就不客气了^^



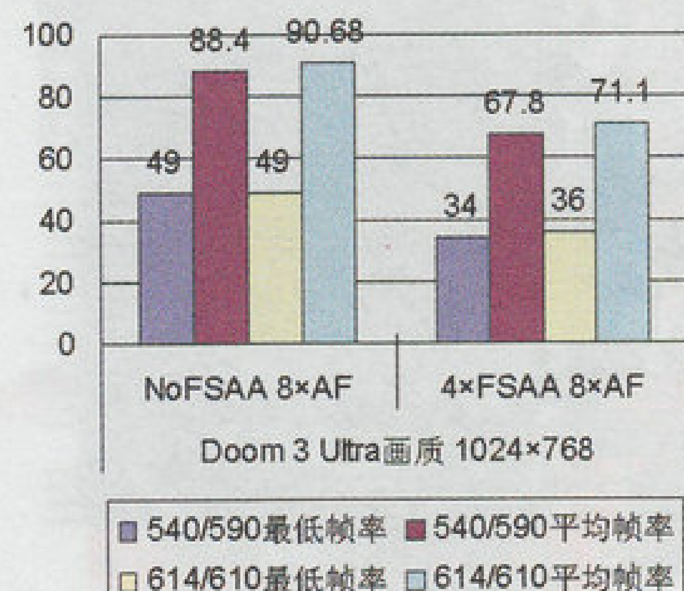
在PC图形芯片领域，总有那么一些高高在上的旗舰级型号，距离普通玩家遥不可及又令人悠悠神往。当 ATI 不久前发布其有史以来最强悍的 PCI-E 接口 X850XT 白金版时，我们也迫不及待的等候着能够尽快亲手验证其真正的游戏实力。

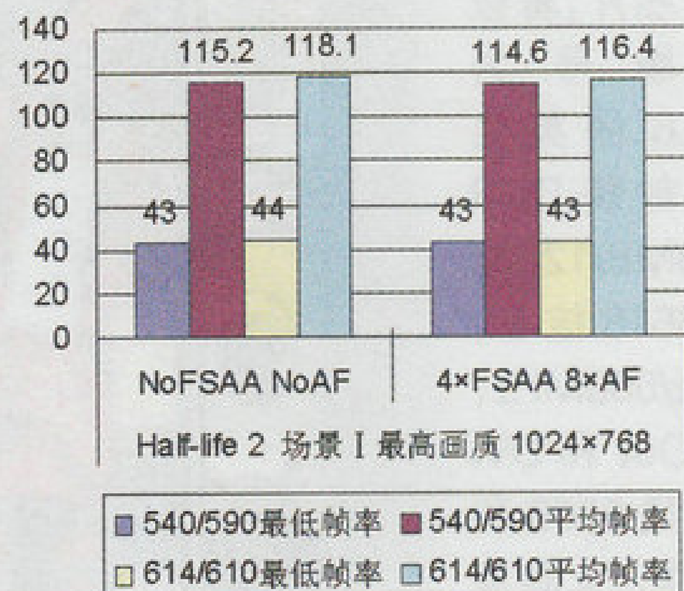
打开包装，其厚重的形体首先给人的印象就是颠覆了 ATI 显卡纤巧板型的传统，鼓风机式的大型散热器需要占用额外的一个槽位向外排风，铝质底板+纯铜核心的散热座，与 ATI R480 显示核心及正面 4 枚三星 K4J55323QF-GC16 显存芯片粘贴，背面另有一只 L 型金属片通过螺丝与正面散热座固紧，同时与背面 4 枚显存芯片粘贴。以透明塑料罩封装的风道，可使冷风穿过正面显存上方的铜制鳍片，再由核心芯片上方的风扇将其排出机箱外，整体散热效率极大提升，而噪声方面只在开机时会短时间飙高，然后便下降到与 X800XT PE 散热器相近的水平。

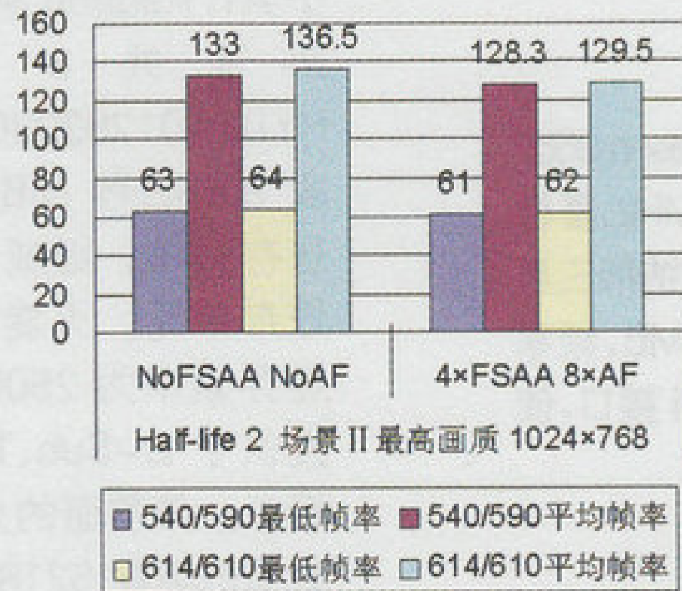
X850XT PE 所采用的 R480 核心，是 PCI-E 版本 X800 系列采用的 R423 核心的派生产品，功能特性完全相同（仍只支持到 Shader Model 2.0 规格），双 DVI 输出 +VIVO 接口（ATI Rage Theater 芯片提供了视频输入/输出支持），拥 16 条像素渲染管线，6 个顶点着色引擎，板载 256Bit/256MB/1.6ns 的 GDDR3 显存。但其默认工作频率由 X800XT PE 的核心 520MHz/ 显存 1.12GHz 提升至核心 540MHz/ 显存 1.18GHz (590MHz DDR3)，这也得益于 R480 核心改良的 0.13 微米“硅衬底”工艺对信号传输完整性的提升，以及显示核心到存储器传输路径缩短所增强的数据传输抗干扰性，通俗的说，X850XT PE 要算是一款制程优良的“超频”版产品了。X850 系列产品中还包括 X850XT（X850XT PE 降频版，工作频率 520MHz/1.08GHz）及 X850Pro（像素渲染管线降为 12 条，工作频率 520MHz/1.08GHz）两个型号。三者的零售价分别为 549 美元、499 美元和 399 美元。

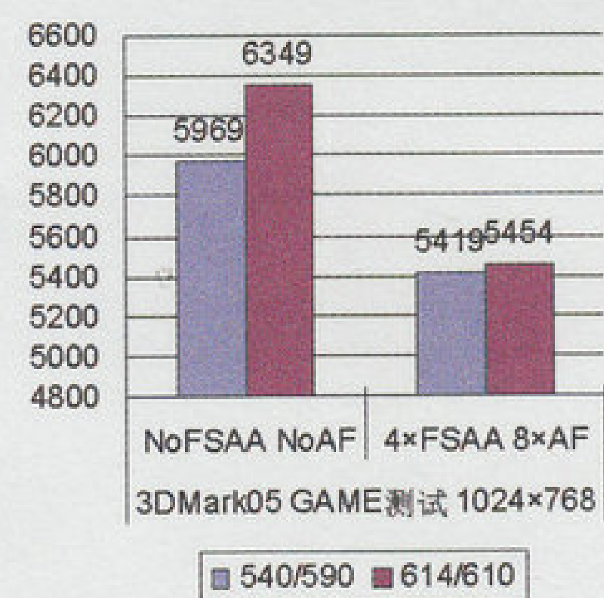


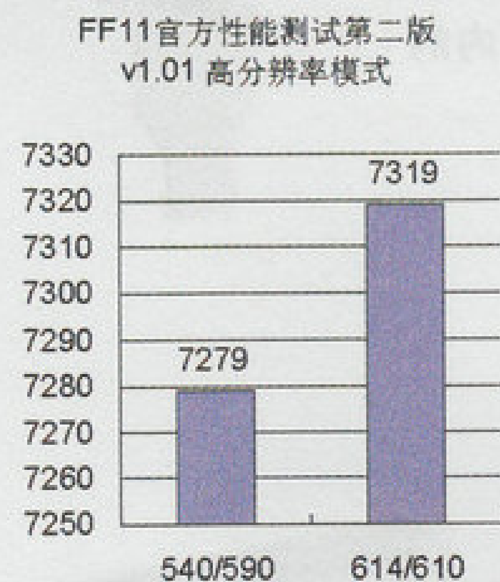
我们选择 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行测试，驱动程序为随卡提供的 8.08-041111a-019256E-ATI 包装版本。测试项目方面自然是以目前最苛求性能的 3D 游戏及指标软件来进行，在游戏中最高画质设定下，对比 1024×786 分辨率全屏抗锯齿和各向异性过滤开关两种设置的性能。同一测试中会得到最低帧速率和平均帧速率两个数据，前者对于考察超大性能负载的游戏场景下是否可以保证 30 帧最低流畅图像表现具有重要的参考价值。在使用默认频率获得测试数据后，我们也通过 ATI 催化剂控制中心提供的 OVERDRIVE 功能开启了超频选项并自动侦测安全频率，在通过手动调整后，获得了核心 614MHz/ 显存 1.22GHz(610MHz DDR3) 的稳定频率，在超频状态下再次完成了所有测试。

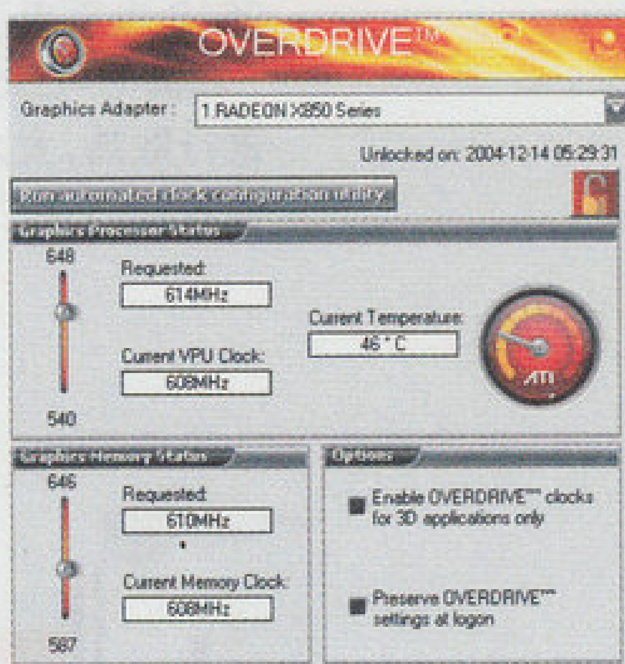












将 X850XT PE 的测试结果与 PLAY!LAB 基准平台比较来看，默认频率下其 Doom3 最低帧速率和平均帧速率都提升了 5 帧，升幅分别达到 11% 和 6%，特别是最低帧速率的大幅提升对于改善游戏中的流畅体验将大有帮助。对于 Half-life 2 来说，ATI 显卡的全优化设计使其在任何情况下均能保持性能稳定，注意即使开启 4 倍全屏抗锯齿和 8 倍各向异性过滤，各指标的下降也全部小于 3%（2~3 帧）。在 FF11 的测试方面，X850XT PE 在 7000 分（FF11 的终极性能指标）之上仍较基准平台提升了 110 分。

将 X850XT PE 超频之后，可以注意到与默认频率相比，实际游戏中的帧速率均有 1~4 帧的提升，FF11 中再增 40 分拿到了 7319 分，而 3DMark05 的 GAME 测试及 CPU 测试也有较为明显的提升，默认设定下的 GAME 测试提升了 6%（380 分）。

最后来看看显卡供电方面，X850XT PE 采用了 PCI Express 时代标准的 6 口方针电源插座（3 条 12V/3 条地线），可通过分插转换线最多转出 3 个标准 4 口 D 型插座与 PC 电源连接，确保足额供电。不过我们收测的样品附带的仍是 1 转 1 的电源转换线，看来其耗电设计方面并没有那么夸张。通过 PLAY!LAB 基准平台的 TWV480 电源功率指示，得到整个系统待机功耗 105W，3DMark05 GAME3 测试中达到峰值功耗 275W。与基准平台待机 105W/ 峰值 250W 的功耗相比，搭配 X850XT PE 并在默认工作频率下的峰值状态功耗提升了约 25W，不过超频后的整个系统功耗并没有出现更高的峰值。按 TWV480 电源最低 0.65 转换效率计算的话，PLAY!LAB 基准平台搭载 X850XT PE 后要求的峰值输入功率会达到 420W！

对于追求性能的发烧玩家而言，以最高画质跑尽天下 GAME 是他们所惟一在意的，X850XT PE 作为 ATI 在告别 2004 年时向 3D 加速卡市场扔出的重磅炸弹，在性能上真可谓是无出其右者，更足以面对 Nvidia 时下风头正盛的 SLI 技术的挑战。■（文 /PLAY!LAB·游骑）

挑战 HALF-LIFE 2

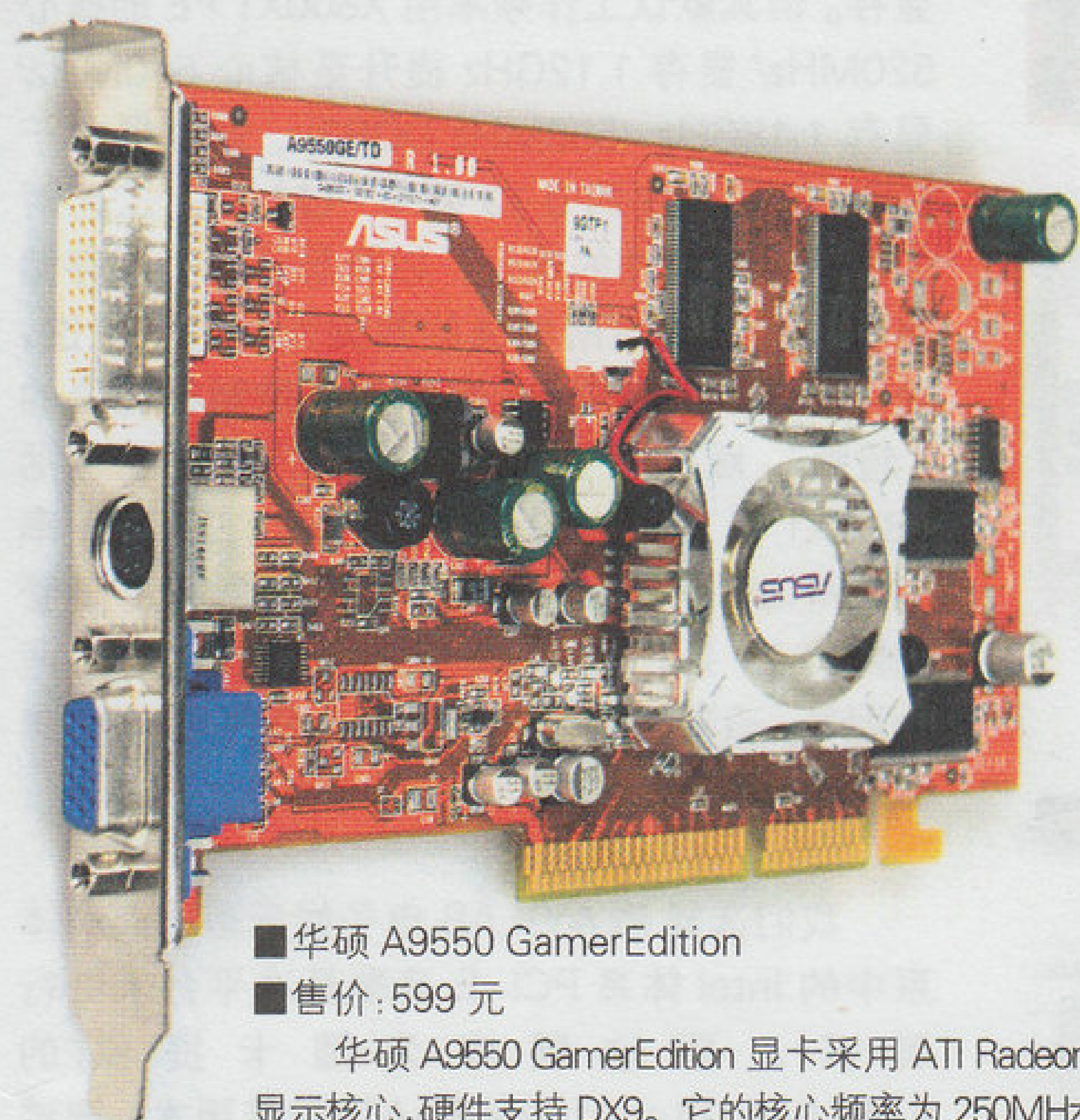
8 款 AGP 主流中低端显卡横评

在游戏视觉特效不断提升的同时，PC 硬件也随之变得不堪重负，特别是承担图像渲染主力工作的显卡，升级换代越来越频繁。随着拥有至炫画面特效的年度 FPS 游戏大作《半条命 II》（Half-Life 2）的上市，新一轮显卡"军备竞赛"拉开帷幕——然而，动辄两三千元的高端显卡并不是每个消费者都能够承担的。难道中低端显卡在《半条命 II》里就真的无用武之地？跟随 PLAY!LAB 一同探寻这个问题的答案吧。

本次 PLAY!LAB 选择了 8 款 AGP 平台售价在 600 元内的中低端显卡参加测试。由于《半条命 II》逼真的画面效果全部基于 DX8/9 特效，因此您至少需要一块硬件支持 DX8 的显卡才能体验它带来的视觉冲击，而要欣赏到它所有的画面特效，没有一块硬件支持 DX9 的显卡是不行的。

本次参测的 8 块显卡分为 DX9（5 块）和 DX8（3 块）显卡组，首先来看看它们各自的规格吧：

DX9 显卡组



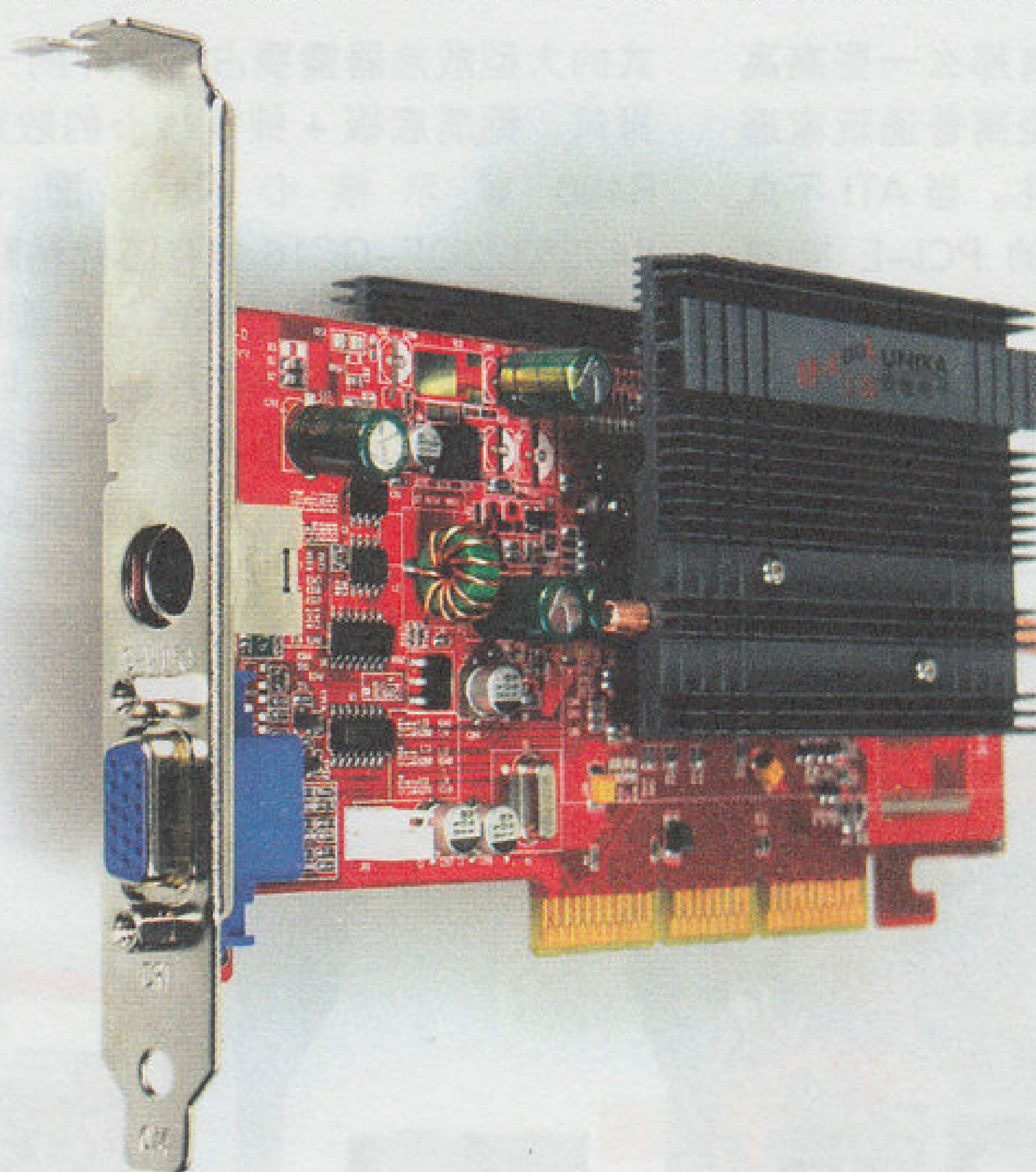
■华硕 A9550 GamerEdition
■售价：599 元

华硕 A9550 GamerEdition 显卡采用 ATI Radeon 9550 显示核心，硬件支持 DX9。它的核心频率为 250MHz，基板两面配备共 8 颗编号为 K4D261638E-TC50 的 5 纳秒三星 TSOP 封装 DDR 显存，位宽 / 容量为 128bit/128MB，频率 400MHz。A9550GE 配备有 D-Sub、TV-Out 和 DVI 接口，使用铝制散热风扇为显示核心散热。



■迪兰恒进镭姬杀手 9550 黄金版
■售价：599 元

迪兰恒进镭姬杀手 9550 黄金版采用四层 PCB 的 Radeon 9600 公版设计，板载 8 颗编号为 HY5D281622ET-4 现代 4 纳秒 TSOP 封装 DDR 显存颗粒，核心 / 显存频率为 400/400MHz，提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 接口，并采用类似于 Radeon X700 所配备的散热风扇为核心及正面显存颗粒散热。这款显卡最大的特点就是核心默认频率比普通 Radeon 9550 高出 150MHz！此外，为了达到更好的信号屏蔽效果，其接口挡板采用了镀金设计，"黄金版"也是由此得名。

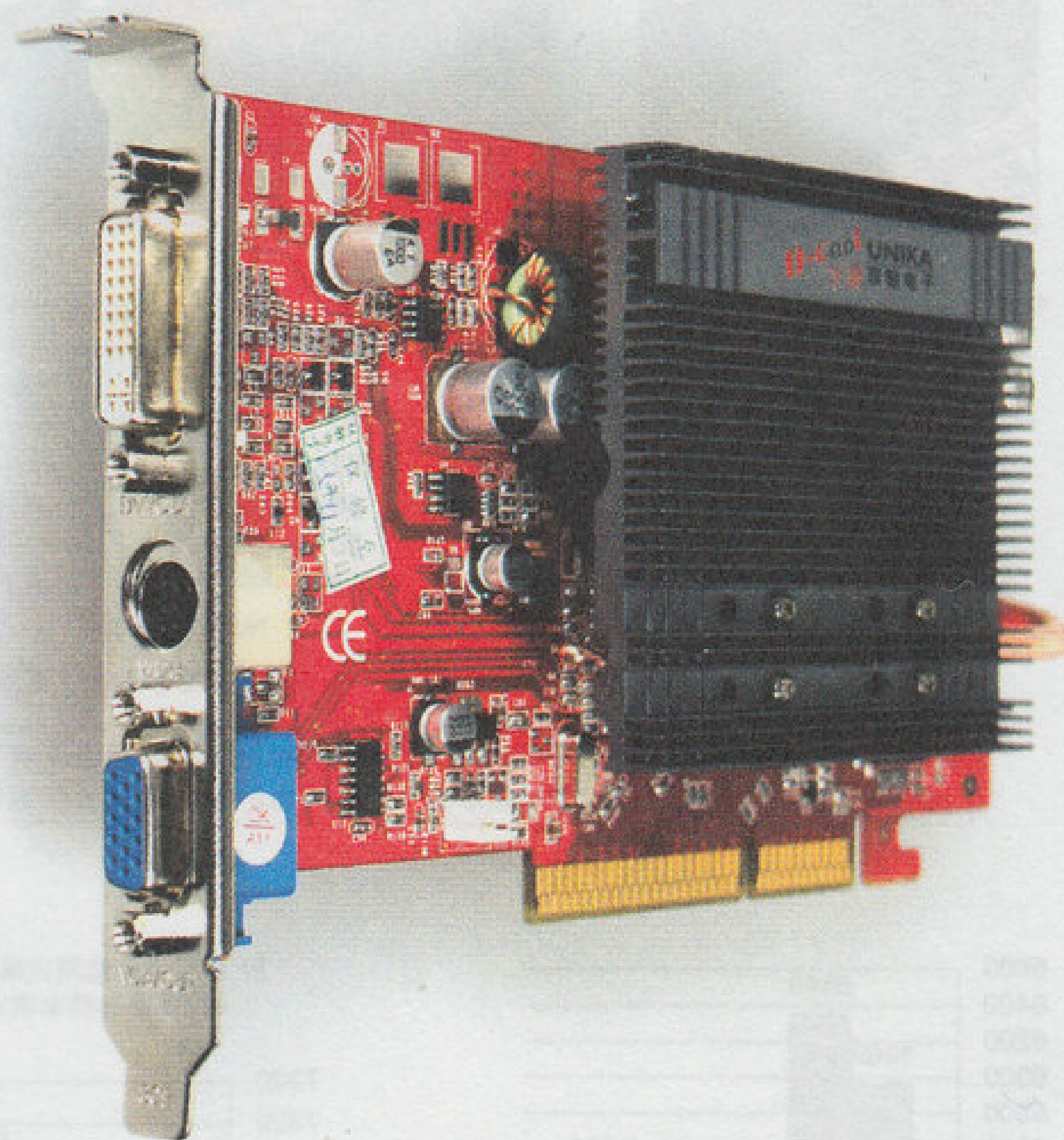


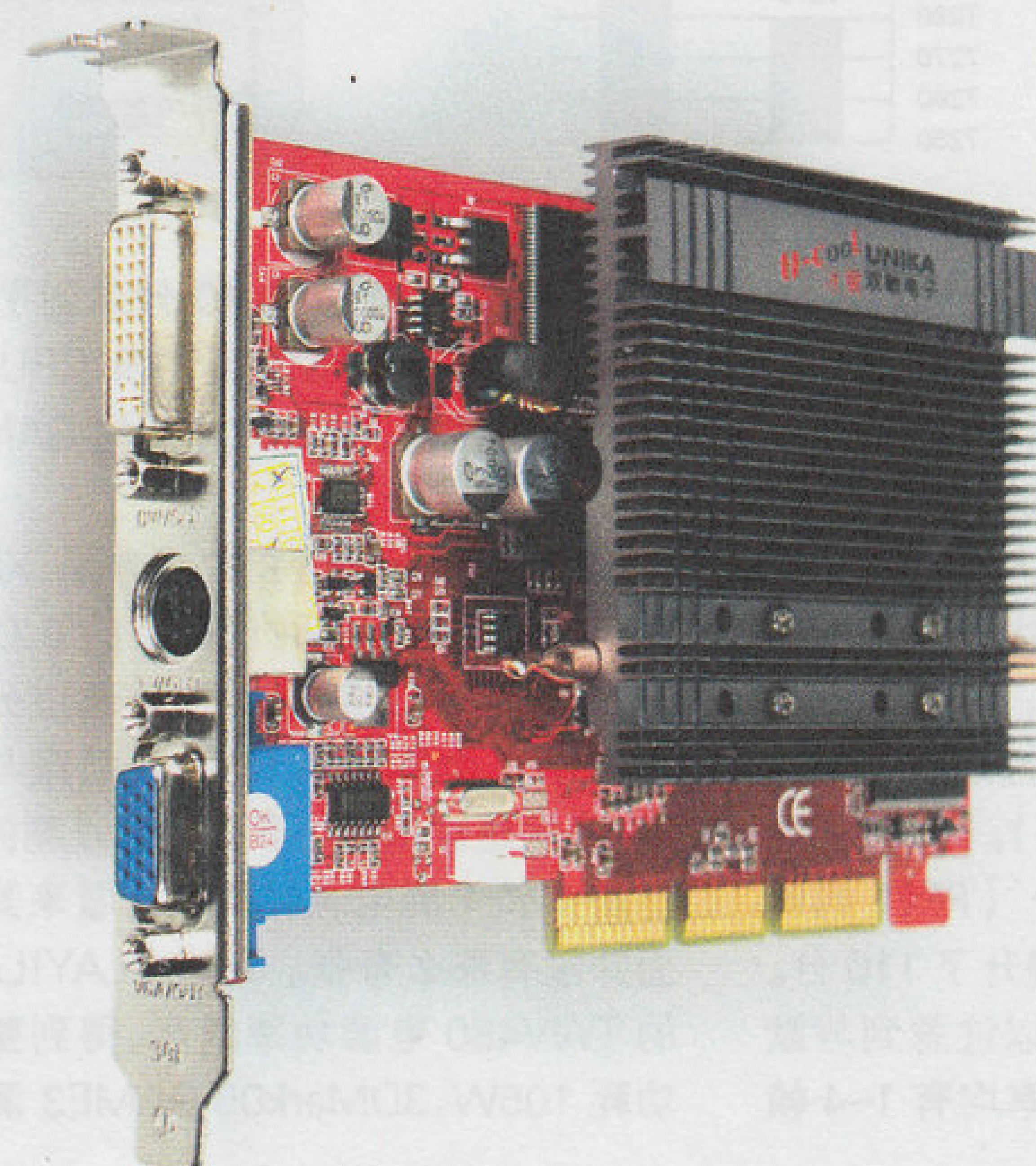
■双敏火旋风 9608 战斗版
■售价：500 元

双敏火旋风 9608 战斗版是本次参测显卡中最为另类的产品，它采用全球第一颗硬件支持 DX9 的 ATI 移动版 Radeon 9600 显示核心，凭借其 1V 的超低工作电压设计和芯片面积小、封装厚度薄的特性，使得显存与核心得以封装在同一基板上，减少核心显存间的电性能损耗，工作更稳定。9608 内嵌的 MBGA 封装 64MB/128bit DDR 显存内建终结电阻，稳定性十分出色。它的核心 / 显存默认频率为 340MHz/440MHz，配备 D-Sub 和 TV-Out 接口。

■双敏火旋风 9518 超级版
■售价：570 元

双敏火旋风 9518 超级版基于 ATi Radeon 9550 芯片，基板两面共 8 颗编号为 HYB25D128323C-3.6 的英飞凌 3.6 纳秒 MBGA 封装 DDR 显存颗粒，组成 128MB/128bit 显存单元。火旋风 9518 核心 / 显存频率为 250MHz/500MHz，提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 接口。与前面的火旋风 9608 和后面的速配 5218 一样，火旋风 9518 也采用了双敏自行设计的"冰翼 U-Cool"热管散热装置进行散热，大大减小了机箱内的噪音。

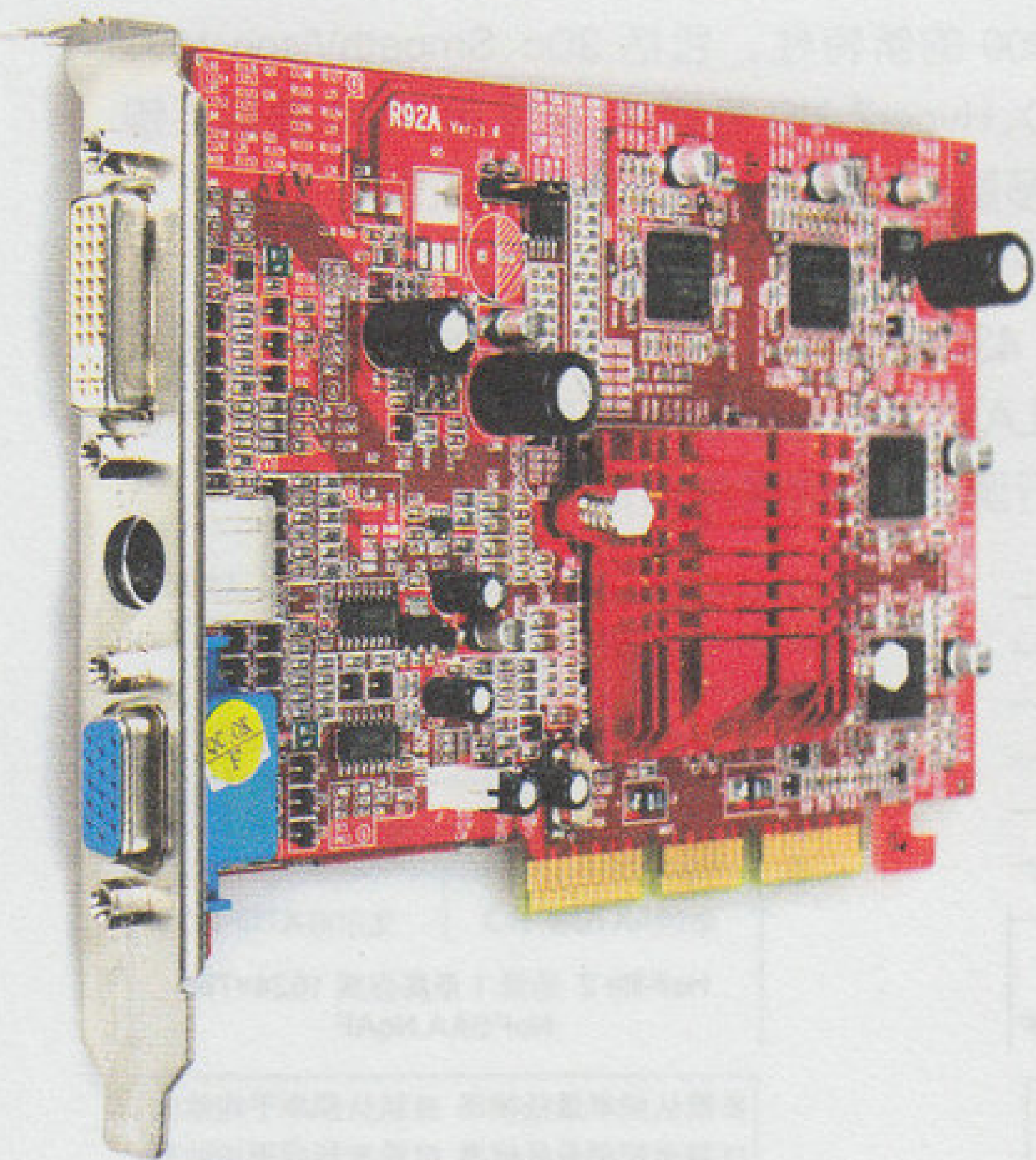




■双敏速配 5218 冰翼增强版
■售价：499 元

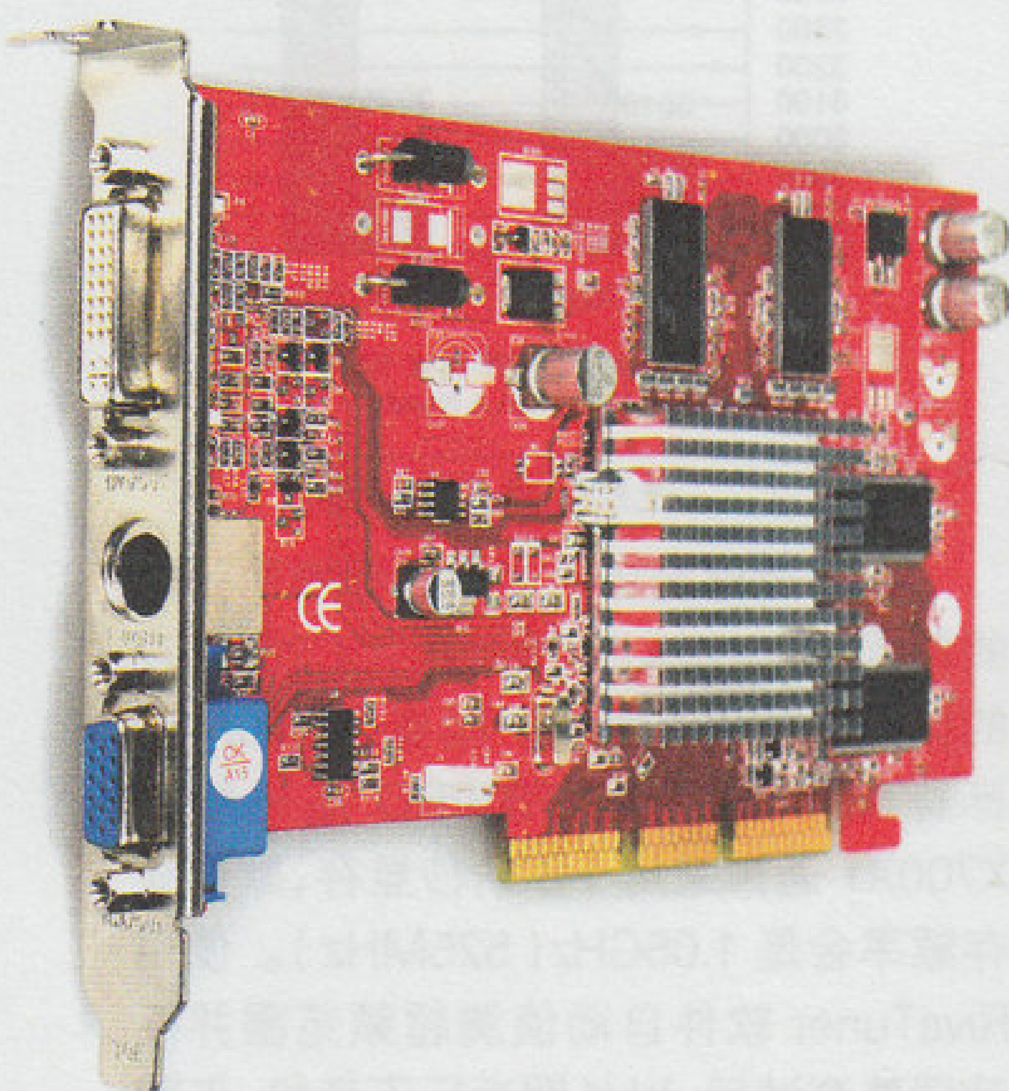
双敏速配 5218 冰翼增强版是本次测试中唯一一款 Nvidia 显示核心显卡，它采用 GeForce FX5200Ultra 芯片，搭配了 8 颗 TSOP 封装编号为 HY5DU281622ETP-4 的三星 4 纳秒 DDR 显存，组成 128MB/128bit 显存单元。它的核心频率为 325MHz，显存频率 400MHz，提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。

DX8 显卡组



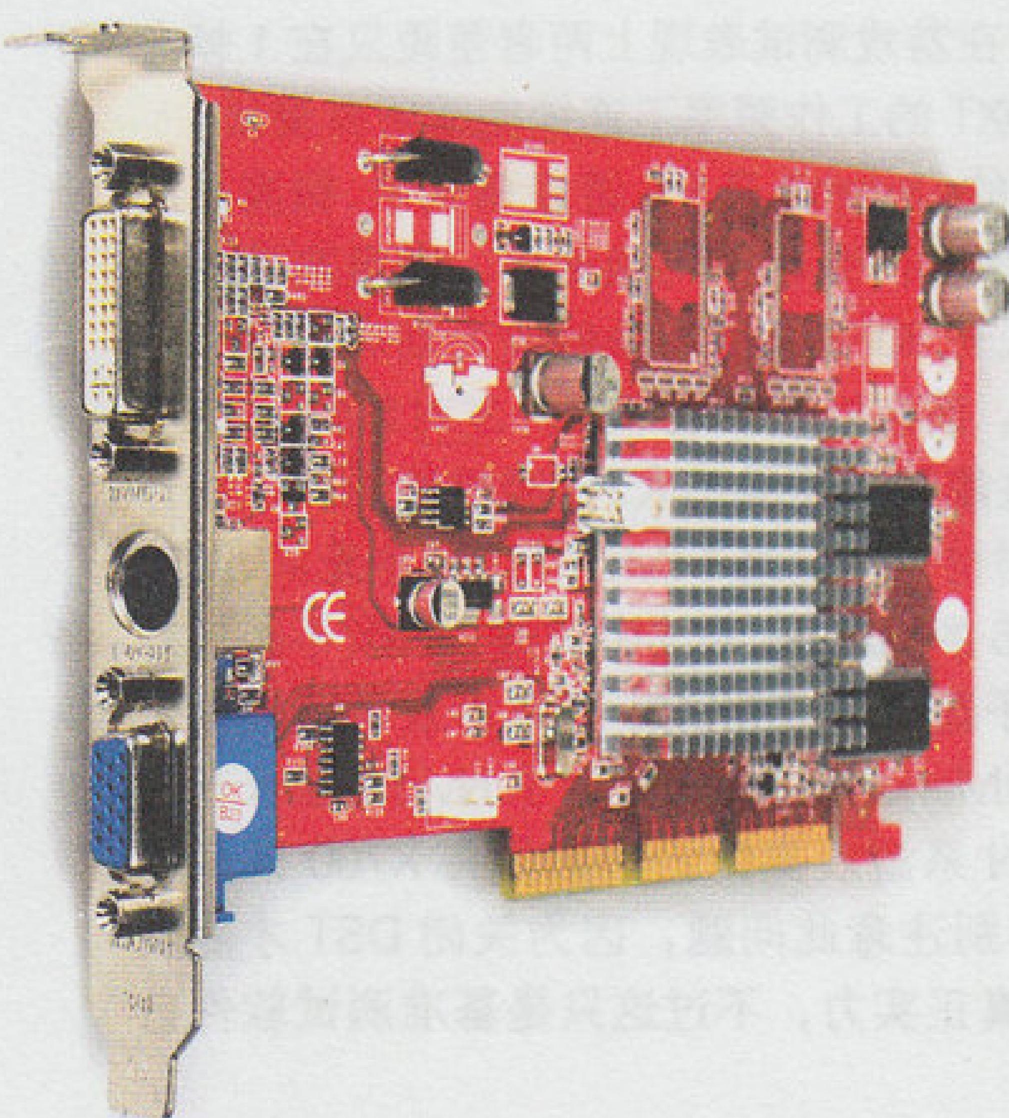
■迪兰恒进镭姬杀手 9250 加强版
■售价：429 元

迪兰恒进镭姬杀手 9250 加强版采用 ATI Radeon 9250 核心，硬件支持 DX8。它配备有 4 颗英飞凌编号为 HYB25D128323C-4.5 的 4.5 纳秒 MBGA 封装 DDR 显存芯片，组成 64MB/128bit 显存单元。镭姬杀手 9250 加强版核心 / 显存频率为 240MHz/400HMz，配备 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。



■双敏火旋风 9318
■售价：399 元

双敏火旋风 9318 采用 ATI Radeon 9250 核心，基板两面共 8 颗茂矽编号为 V58C2128164SBT5B 的 5 纳秒显存颗粒，显存容量 / 位宽为 128MB/128bit。火旋风 9318 核心 / 显存频率为 240MHz/400MHz，配备 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。



■双敏火旋风 9316
■售价：380 元

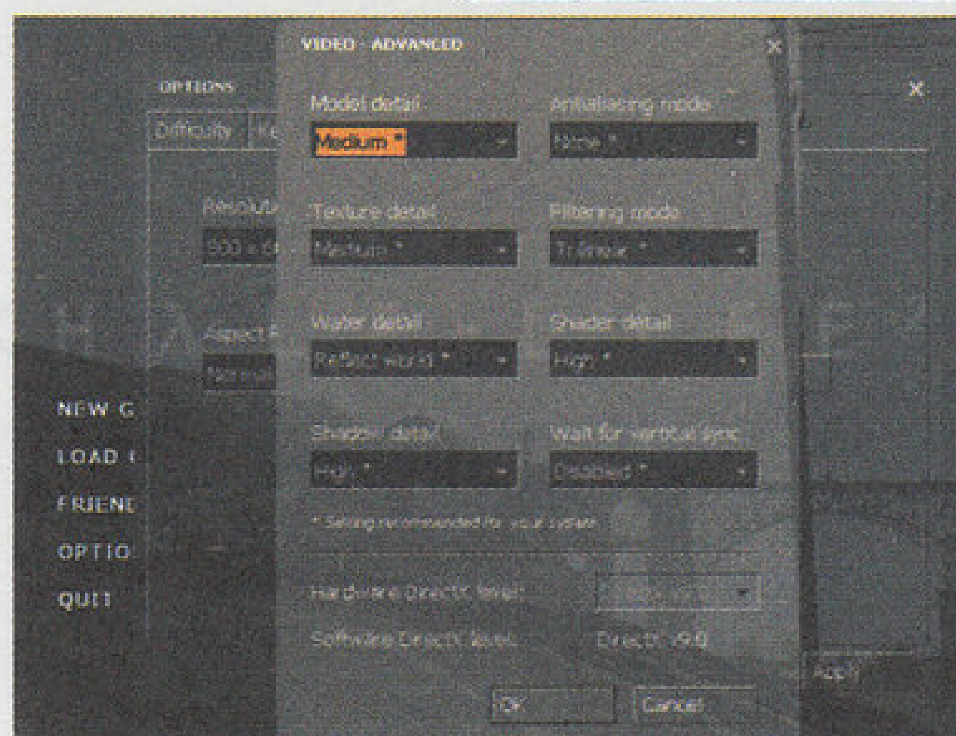
与火旋风 9318 一样，双敏火旋风 9316 采用了 ATI Radeon 9250 核心，核心 / 显存频率为 240MHz/400MHz，也提供完整的输出接口。唯一不同的是，火旋风 9316 配备的是 4 颗南亚编号为 N2DS25616BT-5T 的 5 纳秒显存颗粒，组成 128MB/64bit 显存单元。

测试

首先运行帧速率记录软件 FRAPS，然后启动《半条命 II》，在 OPTION 选单中设置 800×600 分辨率及相同特效，确认后按【~】键进入控制台，输入如下指令：

playdemo hard_c17_12

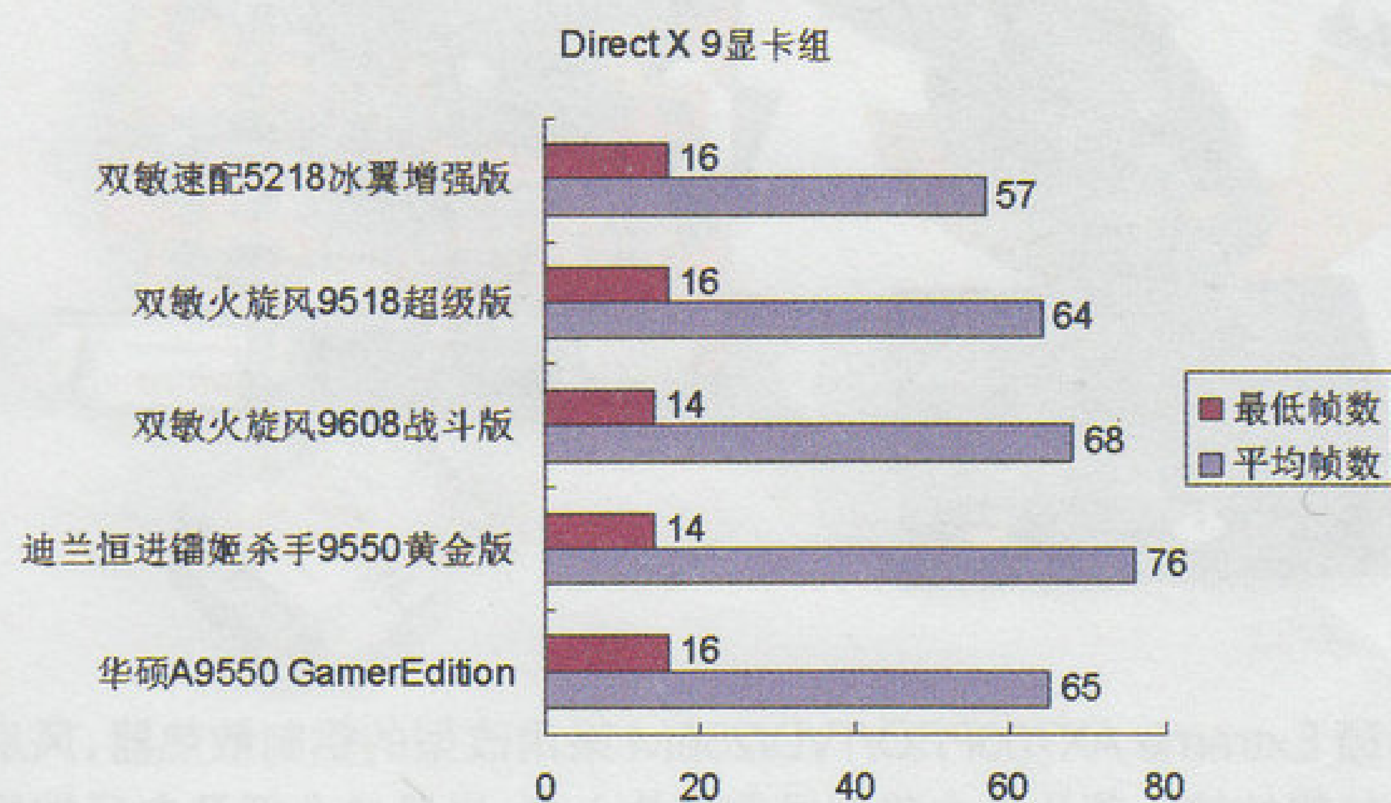
当游戏 hard_c17_12 这段 Demo 开始运行时，按下 FRAPS 默认热键【F11】开始记录平均帧速率和最低帧速率，并在 Demo 运行结束时按下【F11】结束记录。



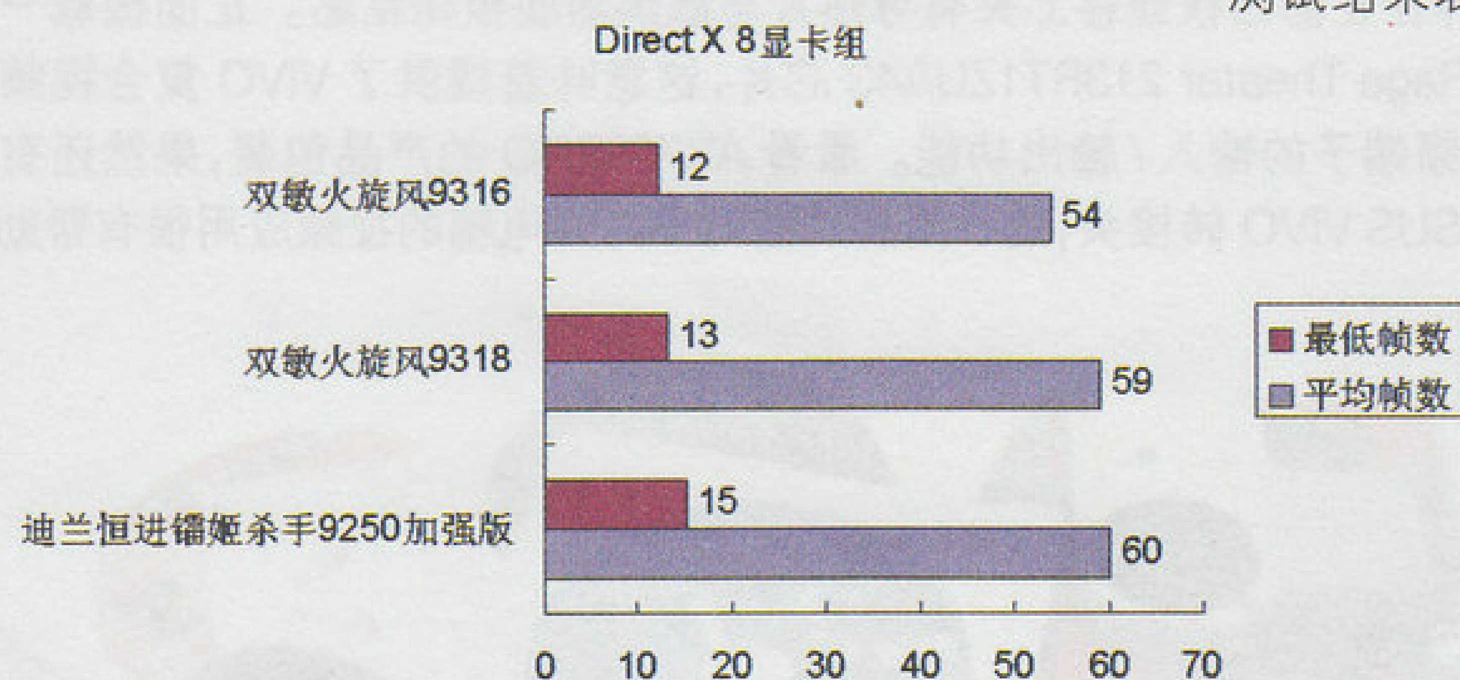
注：在《半条命 II》中，所有 GeForce FX 级别 Nvidia 显卡仅能开启 DX8 特效，而本次测试的所有 DX9 组别 ATI 显卡均能开启所有特效运行游戏。

硬件配置	
CPU	AMD Athlon XP 2500+（OC3200+）
内存	Kinston DDR400 256MB×2（双通道）
主板	华硕 A7N8X-E Deluxe NFORCE 2 Ultra 400 MCP-T
硬盘	Segate SATA 8MB 缓存 （Silicon Sil3112 Serial-ATA 控制器）
操作系统	Windows XP 简体中文版 SP1
驱动程序	
主板	NVIDIA ForceDrV4.24
显卡	ATI 催化剂驱动 4.12 版 Nvidia Forceware 驱动 67.11 版

测试配置表



测试结果表



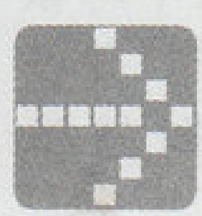
结论

从测试结果来看，在 800×600 分辨率和中等画质情况下，参测的所有显卡虽然最低帧速率都低于 30 这个人眼所能接受的流畅显示最低值，但平均帧速率都还比较理想，也就是在游戏中只有出现大型战斗场景时才会有短暂跳帧的感觉，基本满足玩《半条命 II》的要求。但需要说明的是，DX8 级别的显卡和所有 GeForce FX 显卡在《半条命 II》中仅能展示 DX8 特效，要体验《半条命 II》的所有画面特效，必须选择 DX9 级别的 ATI 显卡或 GeForce 6 级别的 Nvidia 显卡。■（文/PLAY!LAB）



开启 DX8 特效的游戏画面，水面反射和折射效果一般

开启 DX9 特效的游戏画面，水面反射和折射效果完美



中坚力量

华硕 AX700PRO & 艾尔莎 X70PRO

ATI Radeon X700 系列作为针对 Nvidia GeForce 6600 系列在 PCI-E 中端显卡市场进行对抗的角色推出，使 ATI 的 PCI-E 产品线完成了从低端 X600 到高端 X800 的全线覆盖。继承 X800 的新特性，包括 3Dc、SmoothVison HD、SmartShader HD、VideoShader HD、HyperZ HD 等技术，又采用 X300 表现不错的 0.11 微米制程，它能否满足大多数人消费得起的高性能需求？

型号与特性	X700 XT	X700 PRO	X700
显存位宽	128bit	128bit	128bit
显存容量	256MB	128/256MB	128/256MB
显存类型	GDDR3	DDR1/DDR2/GDDR3	DDR1
核心频率	475MHz	425MHz	400MHz
像素管线	8 条	8 条	8 条
顶点引擎	6 个	6 个	6 个
输出接口	DVI-I/TV-Out/D-Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub

X700 系列分 XT、PRO 和标准版三个产品，包括 PCB 板型、8 条渲染管线在内的各种特性均完全相同，区别只在于 RV410 核心的频率不同，尤其是这一系列中最具性能潜力与价格优势的 X700PRO，显存容量与类型有相当多的组合，进而会造成同级别但不同性能的产品差异。为帮助各位选购此类中阶显卡，华硕与艾尔莎提供了他们各自的 X700PRO 产品，在此就为各位一探个中玄机。

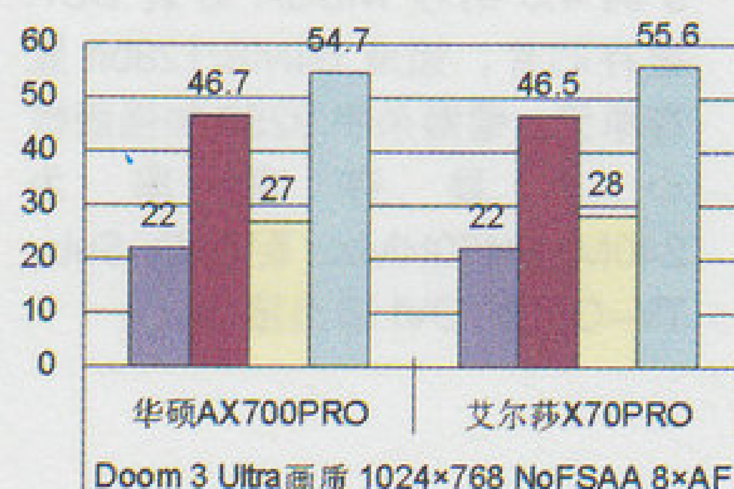


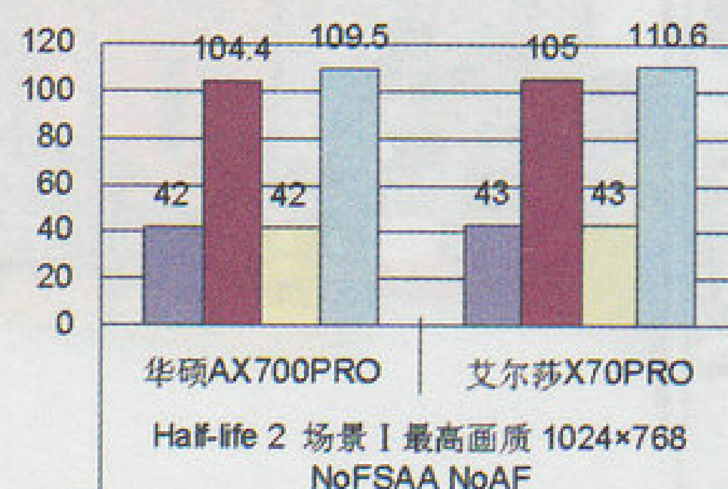
华硕 Extreme AX700PRO/TVD/256M 采用改型的铝制散热器，风扇由公版散热器的核心芯片上方移到显存芯片上方，出风口全部开向后挡板一侧，并在正面四枚显存上夹有导热片与散热器底板相粘贴。正面板载一枚 ATI Rage Theater 213RT1ZUA43 芯片，这意味着提供了 VIVO 复合视频和 S 视频端子的输入/输出功能。看看 AX700PRO 的产品包装，果然还有一具 ASUS VIVO 转接头，这一附加功能对于拓展电脑的视频应用很有帮助。

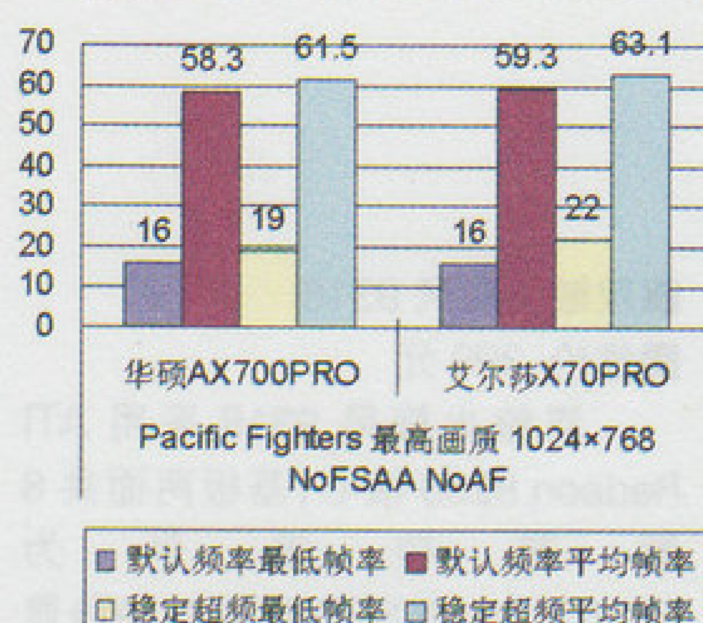


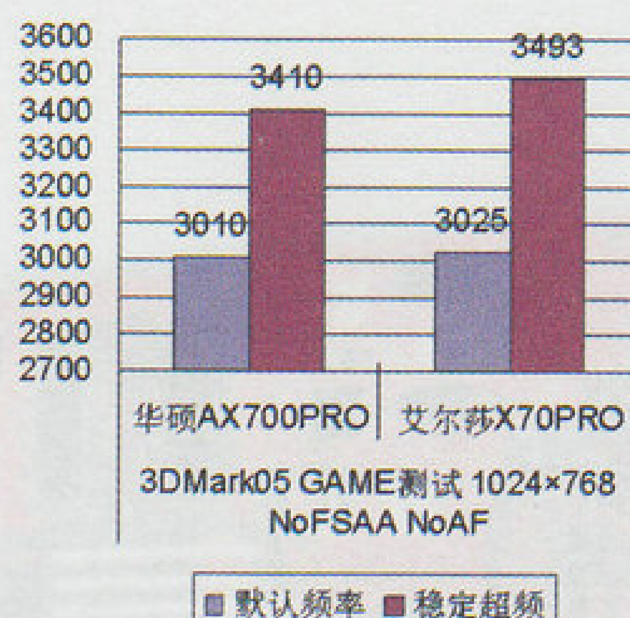
艾尔莎幻雷者 X70PRO 是上期家游竞拍的至尊大礼，相信大家早已见识过其尊容。其散热器完全沿用 ATI 为 X700 制定的参考设计方案，也就是说铝制散热器底座只与核心粘贴，正面 4 枚显存颗粒并不与覆盖其上的散热器底座相连。但 X700 系列的功耗并不大，因此显存发热量的控制应该没有问题。产品包装中附送了 S 视频端子转复合视频的转换头、复合视频延长线和 S 视频延长线，只是由于并未板载 ATI Rage Theater 芯片，故不支持视频输入。另外值得一提的就是它附送了《彩虹六号：盾牌行动》和《古墓丽影：黑暗天使》完整正版游戏，令一般玩家买到新卡就能好好爽一把。

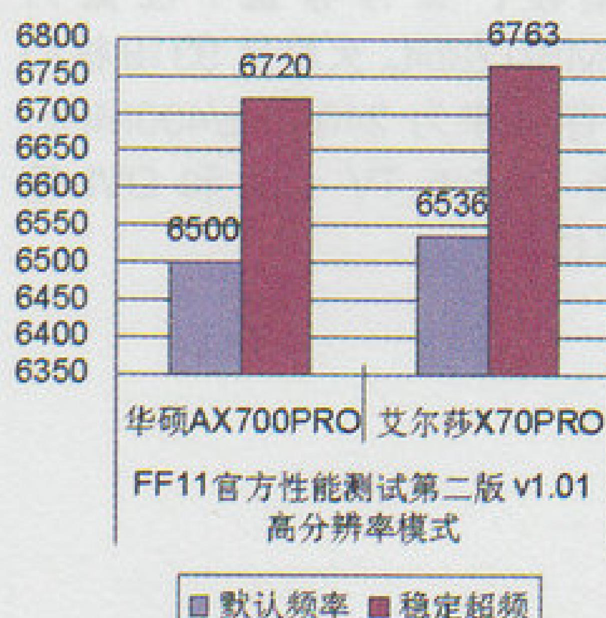
两块显卡均采用 MicroBGA 封装的 8 枚 32bit 三星 K4J55323QF-GC20 GDDR3 显存颗粒，由于 RV410 核心最高只支持 128bit 显存位宽，所以只能构成 128bit/256MB 显存架构，默认工作频率均为核心 425MHz/ 显存 860MHz（430MHz GDDR3）。闲话少说，让我们见识一下他们的威力吧！我们选用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行测试，驱动程序为催化剂 4.11 版。







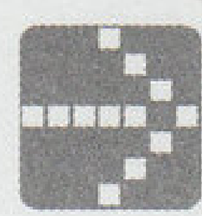




在解析评测结果之前先看看两张卡的超频能力，K4J55323QF-GC20 显存的标称参数为 2 纳秒，相当于 500MHz 标称频率，而比 X700PRO 高一级的 X700XT 通常采用 1.6 纳秒显存，默认显存频率会是 1.05GHz（525MHz）。使用 RivaTuner 软件自动侦测超频范围并手动调整测试后，以长期运行不死机、无贴图瑕疵为标准，得到华硕 AX700PRO 稳定超频极限 480MHz/1.04GHz（520MHz GDDR3），艾尔莎 X70PRO 稳定超频极限 485GHz/1.06GHz(530MHz GDDR3)，前者应该是因加载了 VIVO 芯片而影响了一点儿超频能力，但在游戏测试表现上两者差距只在 1 帧左右。两者均能在接近或超过 X700XT 的工作频率下连续完成所有测试。

在以 Nvidia 显卡为开发对象的 Doom3 及 PF 游戏测试中，极高画质设定下的 X700PRO 均能获得接近 60FPS 的平均帧速率，满足高端游戏的需求没有问题，但最低帧速率低于 30FPS，在复杂的或大动态的场景中可能会偶尔碰到画面迟滞的情况。而在以 ATI 显卡为开发对象的 HL2 中的表现则令人满意，超频前后的性能表现差异不大，说明性能优化已相当彻底。FF11 测试高达 6500 分，对付任何高端 MMORPG 是绝无问题，超频后得分提升 3%。在 3DMark05 的 GAME 测试中得分 3010，不过超频之后飙升 13%（400 分），相对于超频后在 Nvidia 派系游戏各项数据中 3~9 帧的提升比例相当。注意 3DMark05 中默认开启了 Nvidia 显卡专属的 DST 特性，所以在表现上与 N 系游戏类似。如果要将 X700 系列与 GeForce6600 系列对比，则应特别注意此问题，因为关闭 DST 才能使 ATI 显卡在 3DMark05 中表现出真正实力，不过这只是基准测试软件自己的尴尬罢了。

有消息称，ATI 将不再生产 X700XT 这一产品，转而以 229 美元的 256bit/128MB 的 X800 标准版涵盖其市场定位，X700PRO 则可能配合 128MB 显存的配置以更低的价格面世。与 Nvidia GeForce 6600 系列相比，X700 系列不支持目前应用很少的 Shader Model 3.0 特效，但其 6 个顶点着色引擎带来的几何性能提升，更适合当今主流游戏多材质渲染的性能需求，值得亟需提升 PC 图像能力的玩家关注。而对于这两块做工和配件均臻于上乘的 X700PRO 产品，我们特别推介华硕 AX700PRO 给需要视频处理的玩家，艾尔莎 X70PRO 则以稍高的性能与附带的精品正版游戏见长。■（文/PLAY!LAB·游骑）



模拟天下

街机 ROM 校验利器 ClrMame Pro

作为一个模拟器爱好者，游戏 ROM 的拥有数量，很大程度上可以作为判别玩家对模拟器熟知程度的重要依据，所以每个模拟器“老鸟”都会不断搜集游戏 ROM。但面对日益庞大的 ROM 数量，特别是在新版的 MAME 发布以后，一般会跟随新版模拟器增加 10 至 20 个游戏，如何管理这些 ROM 就成为摆在“老鸟”面前的一大难题。

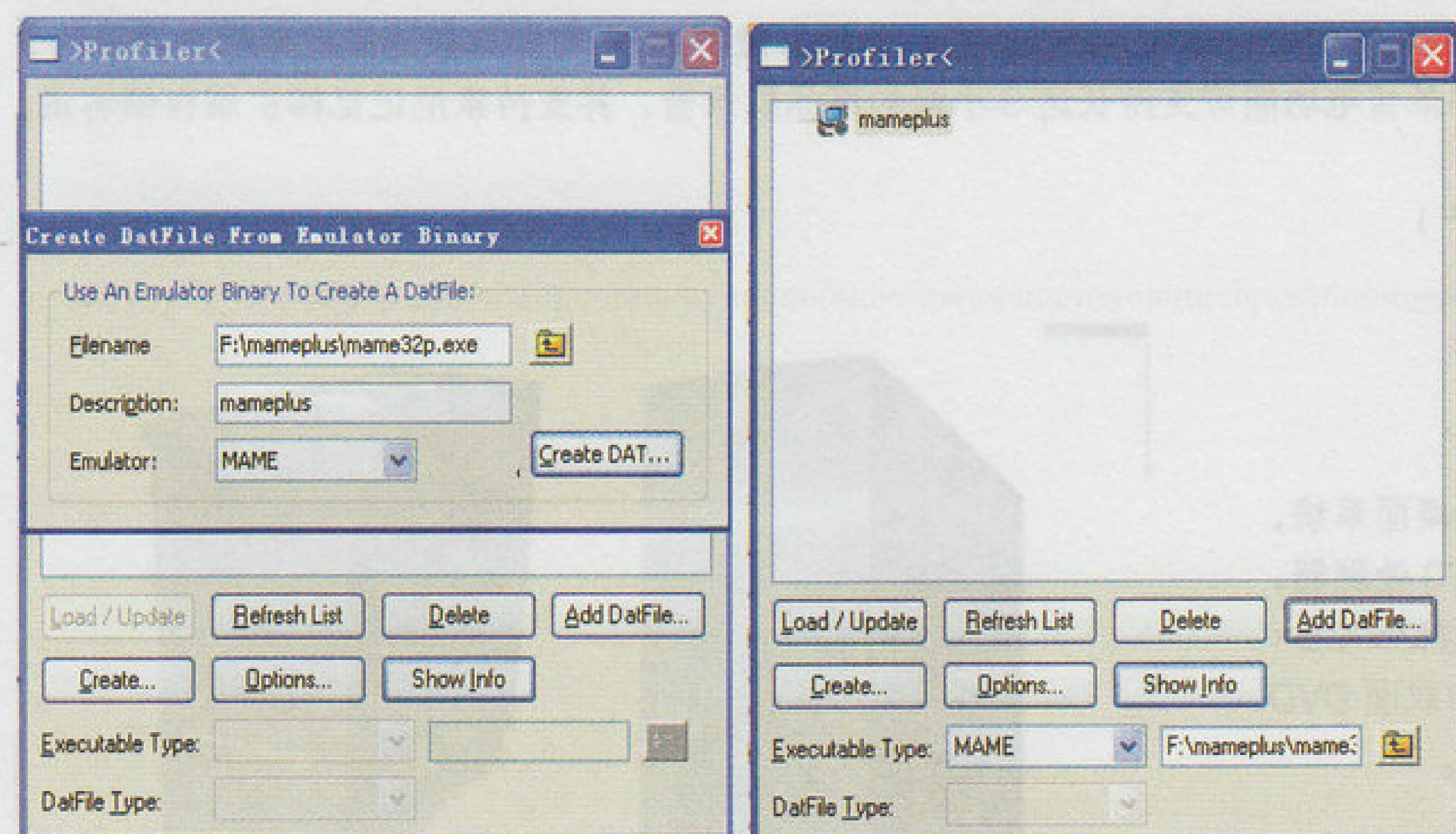
今天我们的主角是 ClrMame Pro（以下简称 CM）。简单说来，CM 是一款功能强大的 ROM 校验和整理工具，能对 ROM 进行常见的 CRC（循环亢余校验）、文件名、文件位置、文件是否缺失或多余等多种类型的校验，此外还可以修复各种 ROM 文档错误。从名字来看，CM 是为 MAME 模拟器设计的，但实际上它同样也支持其他街机模拟器。

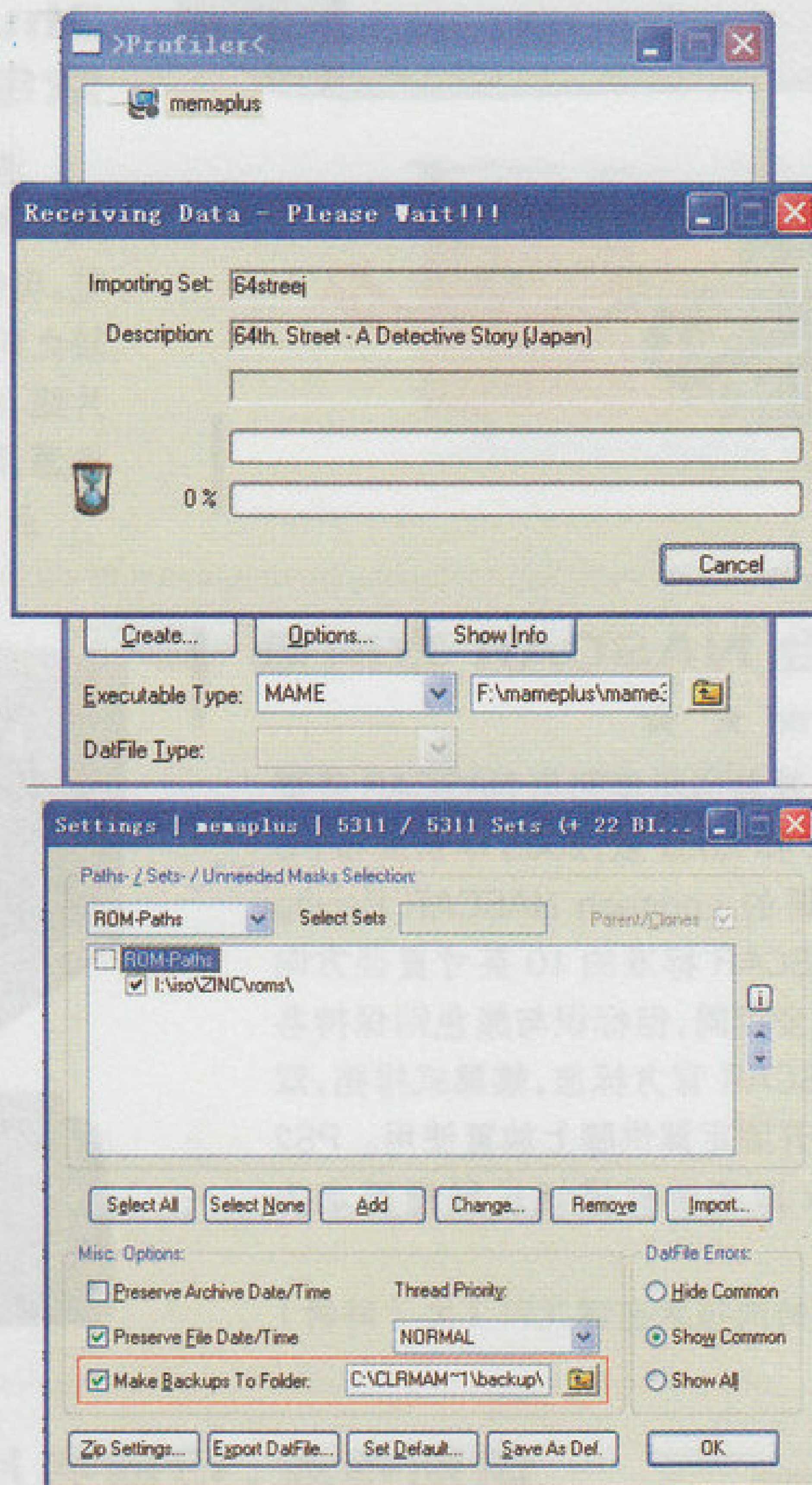
今天我们就以最新版的 CM（V3.44）为例，来讲解如何使用这个 ROM 校验利器。首先要提醒大家，在开始校验整理 ROM 之前，一定要记得备份，除非你想重新下载哦！

首先我们来了解 CM 管理数据文件（*.dat 格式，以下简称 DAT）的三种主要来源方式：一是利用现有的模拟器生成，譬如 Final Burn 和 Winkawaks（Final Burn 的 Misc 选项中的 Generate ClrMamePro dat 可以生成 CM 的 DAT；Winkawaks 的 Tools 选项中也有 Generate ClrMamePro dat 功能）；二是从网上直接下载，譬如 www.logiqx.com 就收录了比较全面的 DAT 文件，这也算是为“懒鸟”准备的吧；三是将 CM 和本地模拟器直接建立关联并生成 DAT。

作为想成为“老鸟”的你，当然要掌握第三种方法啦，而且靠人不如靠己嘛 ^^（注：模拟器以 Mame32plus 为例）

首先运行 CM，选择 Create 选项创建模拟器关联：在文件名（File Name）中找到模拟器 Mame32p.exe 执行文件（其他模拟器类似），并为此关联命名（Description）。模拟器类型（Emulator）选择默认的 Mame 即可，选择 Create DAT 生成 DAT 文件，并按 OK 继续。这时就会看到我们刚才命名的文件，其实它还不是真正的 DAT 文件，而是一个索引文件。



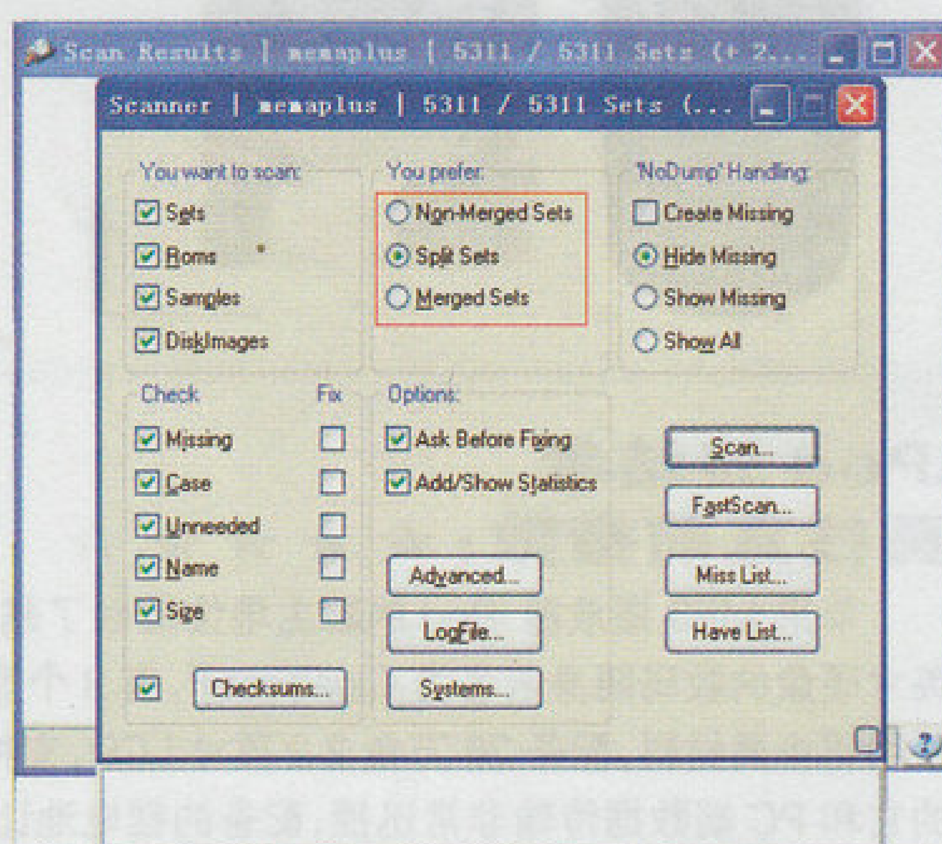


然后选择 Load/Update 更新 DAT 文件。以笔者使用的版本为例，CM 目前支持的游戏 ROM 已经达到 5000 多个，所以更新过程较长，请耐心等待。

更新完成以后会出现一组按钮，分别是扫描（Scanner）、重建（Rebuilder）、合并（Merger）、设置（Setting）、档案管理（Profiler）等。

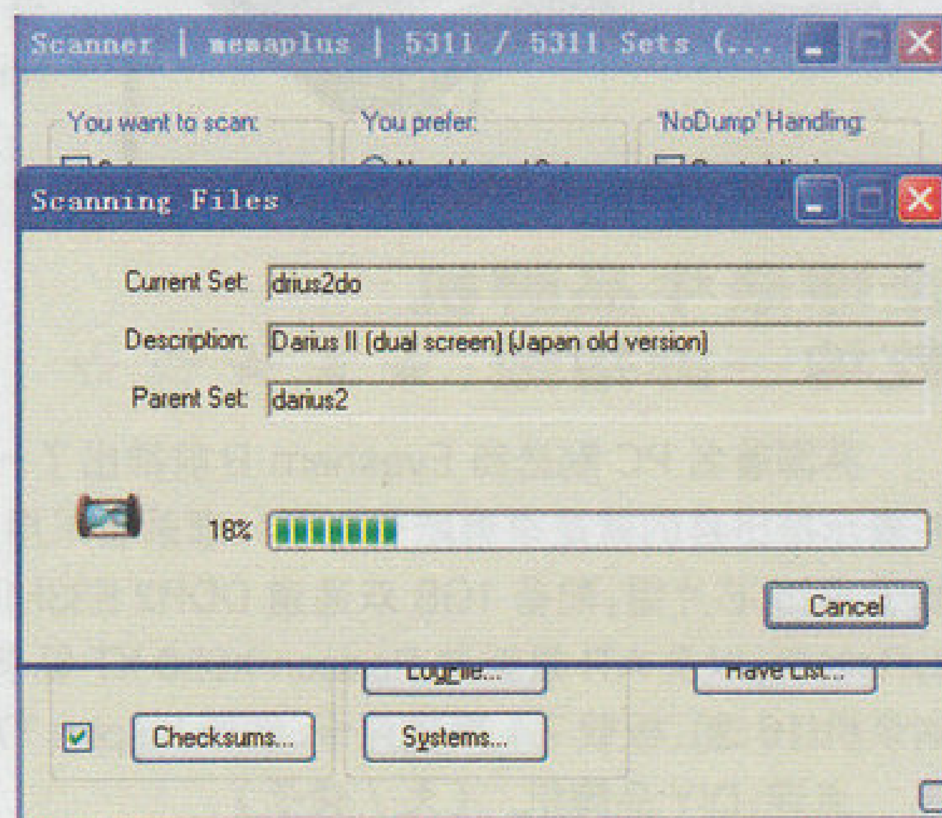
接下来在“设置”中填入你所想要扫描的 ROM 保存路径，选择“添加”（Add）扫描路径。这里要切记勾选“创建备份”（Make Backups Folder），并选则备份路径。这样可以保证校验时出错还尽可能有挽救的余地。

在校验过程中，如果想要了解 ROM 的完整信息，请在“错误显示方式”（DatFile Errors）中选中“显示所有”（Show All），不过，一般说来“显示基本”（Show Common）的错误信息已经基本够用。其他的选项按照 CM 默认的设置即可，点 OK 返回主菜单，这时就可以开始扫描了。



点击“扫描”（Scanner），在出现的对话框中选择要检查的项目类型，这里默认是全选的，也可以根据自己的需要定制扫描类型。再点击“校验总和”（Check Sums），对话框中可以选择 CRC32 和 MD5 算法校验，这里把两项都选上，这对于网上下载的文件安全性来说至关重要。在“个人喜好”（You Prefer，图示红框部分）一栏选择“分离/合并 ROM”（Split Sets）。

这里有一点请注意，若在选择“检查总和”的同时把“修复”（Fix）的复选框选中，CM 就会修正 ROM 中存在的错误，但此选项只针对 MAME 模拟器。然后点击“开始扫描”（Scan），这时你可以坐下来，冲上一杯浓浓的咖啡，等待漫长校验和修复的结束。



最后，我们把得到的 CM 数据文件放入 datfiles 文件夹下备用。如果大家在使用 ClrMame Pro 的过程中遇到什么难题，请到 www.playgamer.org 模拟器版中交流，ClrMame Pro 可在 www.clrMame.com/download.htm 下载！■（文/Choko）

科技快报

Tech Express 05.01

Shuttle SB86i 携 PicoBTX 规格面世

浓缩精华指数：★★★☆☆

浩鑫发布了与 Intel 合作开发的 Shuttle XPC SB86i，一举夺得全球第一款“BTX Cube PC”的桂冠。其与该公司传统 XPC 准系统最大的不同，就在于其完全符合 Intel 的 PicoBTX 规范，可使用各种标准扩展部件，造型也由传统 XPC 正面的正方比例趋于扁宽，镀锌板材料使其较之前铝质 XPC 要厚重得多，双 3.5 寸硬盘防震架则在背部。FN86 主板采用 i915/ICH6R 芯片组，LGA775、PCI-E×1、PIC×1、DDR400×2、SATA150×4（RAID0,1）、PATA100×1，275W 电源，附 6 合 1 读卡器，散热方案使用 BTX 代表性的 CPU 散热风罩。

点评：准系统卧薪尝胆多年终于盼来了 Intel 首肯！（文／游骑）

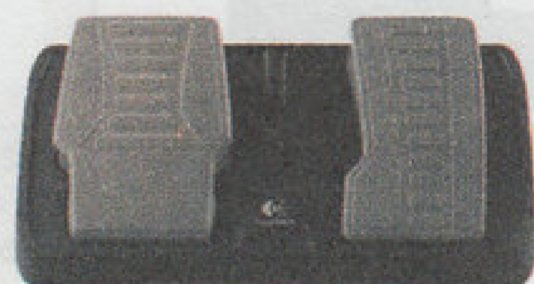
Logitech 力推全平台 NASCAR 方向盘

一统天下指数：★★★★★

2004 年 11 月 22 日，Logitech 挟着当年年初与 NASCAR 签署的为期 3 年的品牌授权，首发 PS2 和 Xbox 版，2005 年初发布 PC 版，为三个主流平台推出了全新的 Logitech NASCAR Racing Wheel 方向盘。三种版本均为 NASCAR 标准的 10 英寸直径方向盘，10 个按键及 8 方向手柄布局完全相同，但标识与颜色则保持各平台的传统。方向盘中心均有 NASCAR 官方标志，蝶翼式排挡，双震动力反馈马达，基座左右有可展开固定翼供膝上放置使用。PS2 与 PC 版定价为 49.99 美元，Xbox 版因装有模组扩展槽而定为 59.99 美元。

点评：杆式排挡在哪儿？900 度转向技术在哪儿？!（文／游骑）





识别指纹，扫描名片的手机

保护隐私指数：★★★★☆




是不是一直在为如何保障自己手机中的隐私而苦恼呢？LG 最近推出了一款可以识别指纹和扫描名片的手机 LG KP8300。通过自带的指纹识别系统，KP8300 可以识别使用者的指纹，从而保证他人无法使用你的手机。此外，使用自带的 100 万象素 CCD 摄像头对名片进行拍照后，通过内置的 OCR 软件可识别并添加到联系人目录中，省去自行输入的麻烦！KP8300 配备了 26 万色 QVGA 显示屏，内置立体声双扬声器，支持主流多媒体视频音频播放和 64 和弦铃声，目前 LG 并未公布其具体售价。

点评：帮人打电话叫救护车怎么办……（文／仙水。力）

iPod 终结者

勇往直前指数：★★★★☆

苹果 MP3 播放器 iPod 的霸主地位遭到了越来越多的挑战，继创新、微软和索尼之后，东芝也加入了这场混战。东芝此款内置 1.8 英寸硬盘的数码随身听名为 Gigabeat F，有 3 个型号，型号／容量分别为 Gigabeat F10/10GB、F20/20GB 和 F60/60GB。Gigabeat F 机身采用铝金属材料，配备 26 万色 2.2 英寸 LCD，支持 MP3、WMA、WAV 等多种音频格式，支持 SRS WOW 声音特效。内置 USB2.0 接口的它和 PC 端数据传输非常迅捷，配备的锂电池让它能连续播放 11 小时。Gigabeat F 系列还可以随意更换红、蓝、银三种颜色彩壳。

点评：真的可以终结吗？（文／仙水。力）



三星多功能数码摄像机

面面俱到指数：★★★★★



做为全球数码巨头之一，三星近日推出的多功能数码摄像机 Miniket 吸引了众多眼球。Miniket 具备摄像、拍照、网络摄像头、MP3 播放器、录音笔和闪存等六大功能。它采用 80 万象素，10 倍光学 /10 倍数码变焦的 CCD 镜头，支持最大分为 800×600 像素分辨率的静态照片和 720×480 像素分辨率的 MPEG4 格式动态影像，并配备可做取景器和视频回放屏幕的 2 英寸 211k 像素液晶屏幕。Miniket 的数码录音笔功能可支持长达 9 小时的高品质录音，并支持索尼记忆棒扩展存储容量。Minike 重量仅为 147g，可谓小巧到极致。

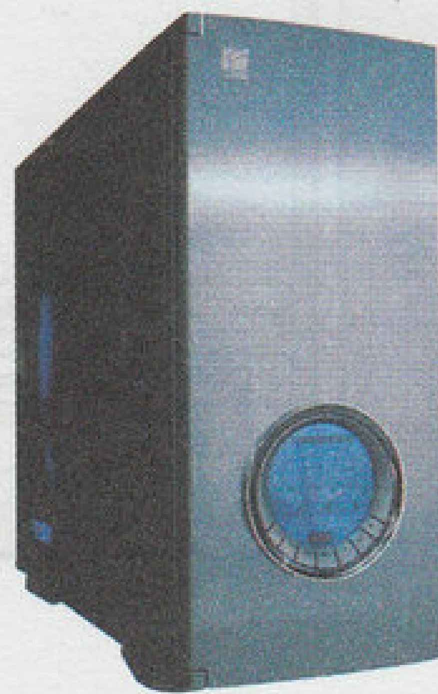
点评：韩国版网 X 拍吧……（文／狗子）

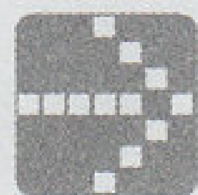
全球最牛品牌机

乾坤一掷指数：★★★☆☆

英国著名 PC 制造商 Evesham 日前推出了一款名为“虐杀者”（Decimator）的旗舰桌面系统，并表示推出目的就是杀遍所有对手！虐杀者采用目前 Intel 最高的 3.8GHz 奔腾Ⅳ HT 570 处理器，基于 i925 芯片组，配备 1GB 双通道 DDR2 533MHz 内存和 500GB SATA16MB 缓存硬盘(250GB×2，Raid 0)，以及 ATI 最新款 Radeon X850 XT 显卡。此外，它还配备有 DVD(16 速)光驱和双面 DVD 刻录机(16 速)、板载 7.1 声道声卡、创新 Inspire T7900 7.1 声道音箱和微软无线光电套装。

点评：DIY 品牌机。（文／狗子）



PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

怎样的测试才专属于玩家...

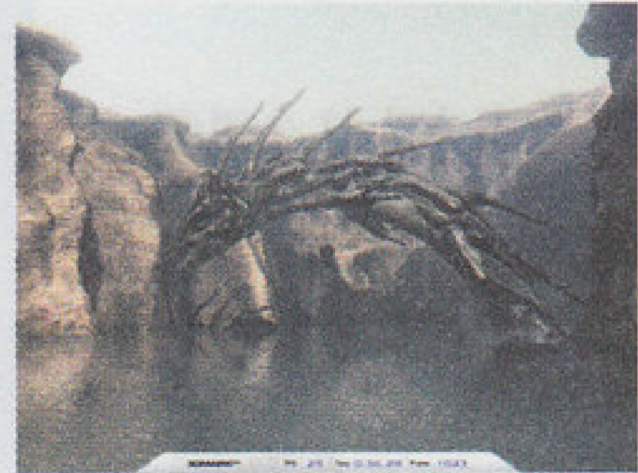
帧速率软件 FRAPS v2.5.0

用于实时测算3D图像系统的帧速率，给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值，也可以按1秒间隔逐一记录瞬时帧速率，用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不仅是3D显卡，内存性能、磁盘性能及CPU处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件 3DMark05 v1.0

GAME测试主要考察3D图像系统在三种典型游戏应用中的表现；CPU测试使用最低画质及固定帧速率设定，其中GAME3场景使用超线程技术的第二线程，通过D* Lite算法实时计算飞船运行轨迹，考察CPU/内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力，如各个目标的移动、射击等反应的运算。



游戏性能 GAMES

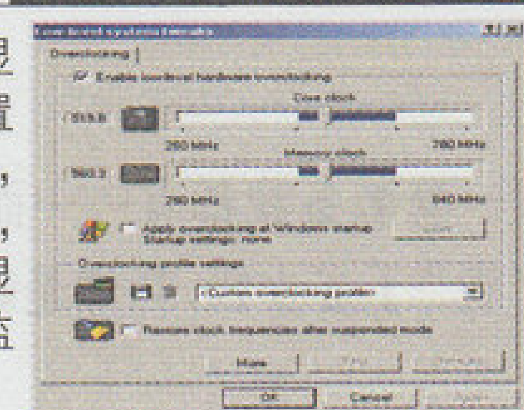
《毁灭战士Ⅲ》（Doom3）、《半条命Ⅱ》（Half-life 2）与《太平洋飞将》（Pacific Fighters）的典型游戏过程回放，被用于考察实际游戏中的大纹理、复杂场景、光影及特效渲染的3D游戏图像性能；《最终幻想XI》官方性能指标测试第二版（FFXI Official Benchmark 2 v1.01）则作为典型MMORPG大型场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏操控，结合FRAPS的帧速率记录，来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。



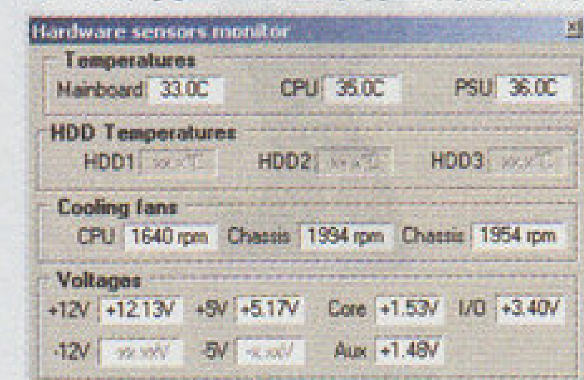
温度、供电与噪声 RivaTuner v2.0 RC 15.2

这个软件用于读取显卡的特性参数，并可设置显示核心与显存的频率，用于尝试显卡超频能力，此外它还可以连续记录显示核心的温度值，用于监测显卡的温度控制能力。



Hmonitor v4.1.4.5

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值，以及CPU核心电压、+3.3V、+12V、+5V等关键电压值，将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况，来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力，以及系统耗电与供电的状况。



我们也会通过TWV实际功耗指示器、Hardcano12温度与转速侦测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。■

怎样的PC才专属于玩家...

PLAY!LAB选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类PC娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

机箱系统

耀越宏展 Thermaltake

Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱

风扇配备：TT-1225静音风扇（前）
TT-1225静音蓝光风扇（后）
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗

Purepower TWV480 功率显示电源

功率指标：额定480W/峰值550W
输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性：功耗显示、温控/手动风扇调速器

BigWater 12cm内置液冷CPU散热器

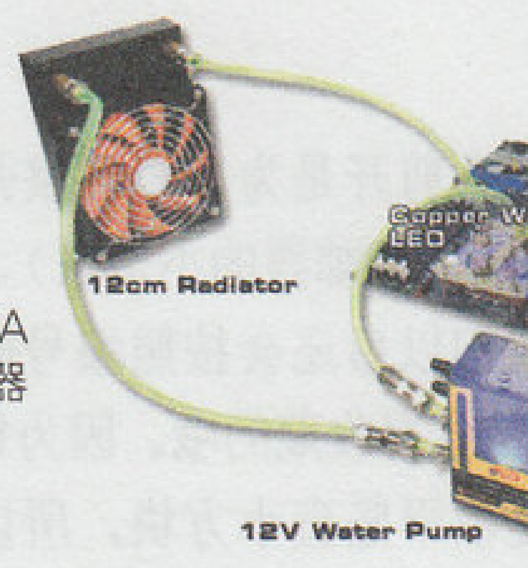
卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度/转速侦测器

探头规格：温度探头×4、转速探头×4

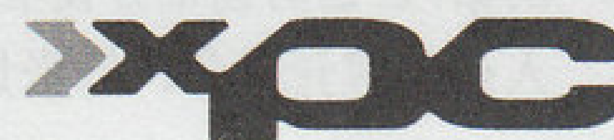








准系统



浩鑫 Shuttle XPC

功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX超静音电源

Intel体系



CPU：英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13微米制程 Gallatin核心
512KB二级缓存/2MB三级缓存

主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
Intel 925XE/ICH6R
FSB1066/FSB800
PCI-E/DDR2/LGA775

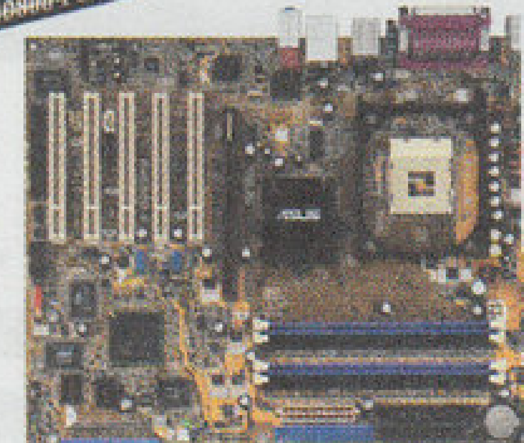
主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP/DDR/Socket478

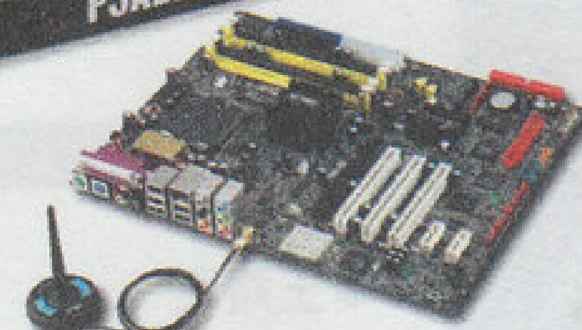
内存：Micron DDR2-533×2
时序4-4-4-10

硬盘：Maxtor MaXLine III
SATA 250GB×2 RAID0 16MB缓存









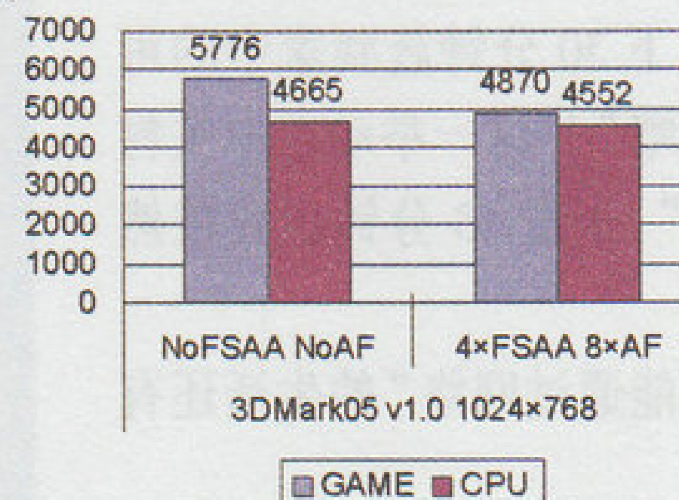
3D图像系统

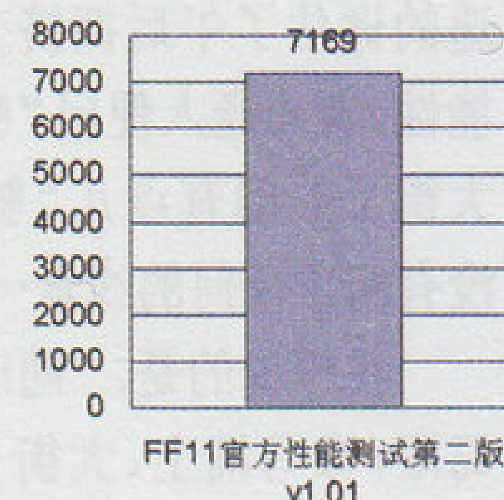
华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum

产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心520MHz
显存1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns

华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe

体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心425MHz
显存1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns





PIC-E平台基准性能

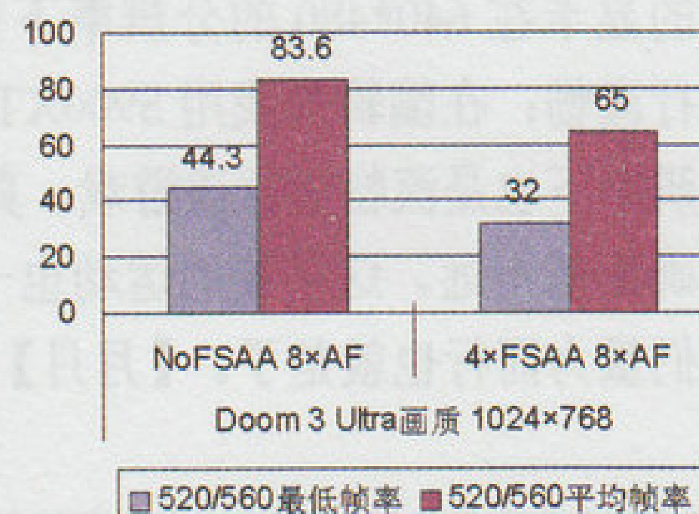
Windows XP SP1英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂4.11版

3DMark05默认设置

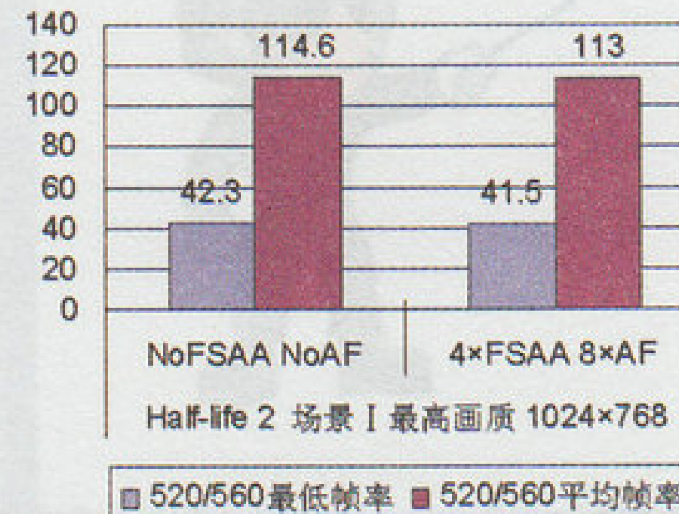
3DMark05 v1.0 1024×768	GAME	CPU
NoFSAA NoAF	5776	4665
4×FSAA 8×AF	4870	4552

Benchmark高分辨率模式

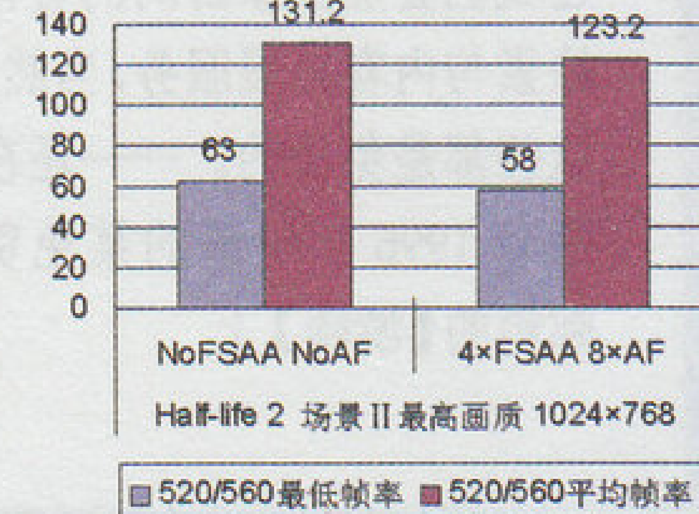
FF11官方性能测试第二版 v1.01	
	7169



Doom 3 Ultra画质 1024×768	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA 8×AF	44.3	83.6
4×FSAA 8×AF	32	65



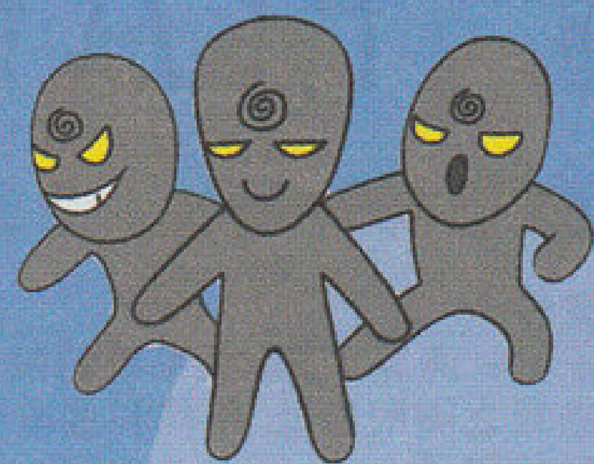
Half-life 2 场景Ⅰ最高画质 1024×768	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA NoAF	42.3	114.6
4×FSAA 8×AF	41.5	113



Half-life 2 场景Ⅱ最高画质 1024×768	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA NoAF	63	131.2
4×FSAA 8×AF	58	123.2



编读对对碰



●北京　常琦

上次送的贴画为什么没有剪开呢？(@_@?）以后还会送吗？



没有剪开是为了方便整张收藏的朋友（就像邮票的小全张）。这个系列我们以后还会按照编号陆续推出，都是值得收藏的哦。因为每张小图都是横平竖直小方块，所以想贴的话，自己剪也很方便啦！另外，本人提供剪开服务，每张只收手工费20元……【东东】



说真的，我差点把最后一个问句看成“以后还会剪吗?8)——连家里装修都自己操电钻安装全部灯具的【游骑】上

●王路飞

我购买“家”已经四年，杂志已经有几十本了，但是每当我在旅行时或在外地时，随身携带许多杂志显然不太方便，而且杂志不易保存。我希望贵刊能够出收费的电子版，就象今年9月份那样的，使我随时随地都能通过网络阅读杂志，而且不会再买不到杂志。关于随刊赠送的那些光盘，可以用下载的方式赠送给大家，以杜绝商家进行不正当销售。我认为现在电脑杂志只注重书刊形式，忽略了网上刊物的形式。我希望贵刊可以像光盘杂志那样出电子版，这样可能更节省成本，这是我的一点建议。

我记得有次在中关村，忽然想起ebay上有个自己哈了很久的典藏游戏还有30分钟就要定锤。用了1秒钟飞速的评估了午后拥挤交通状况下30分钟赶到家中的可能性，转而逢人便问“哪儿有网吧”！这一举动在中关村大街上的确有点儿“骇人听闻”，不过15分钟后我依然没有问出任何的线索……

我想说的是，“随时随地都能通过网络”的生活还有局限，像马桶上、大街上、公车上还得来“不插电”的。不过我们会加强家游网的资讯检索与内容拓展服务，当然，这些都是免费的。——还在用着1996年申请的某免费邮箱的【游骑】上



●河南驻马店　张威

对于新《家游》我想提几个建议。1.拉页：我理解广告商都希望自己的广告越大越好，但是的确给读者带来了不少麻烦，我想出了一个好办法，那就是把广告拉页与杂志分开，变成活页夹在杂志里，这样不论多大的广告读者也不会嫌麻烦。2.味道：我建议最好和印刷厂谈一下，让他们往油墨里加点香料。你们闻闻我写的字，是不是很香啊？如果油墨里加了这种香料，《家游》就真是色香俱全啦！3.增加页码，加强软硬武略的含量。最后，我想提一个小小的要求，就是各位老编小编在ChinaJoy上弄到的ATi笔记本和名片夹送给我啊，石子姐姐你好漂亮啊，月月哥哥你好帅啊……



第一眼就看到了最后一句，呵呵，难得有人这么说啊，惭愧……冲这句话也该送点礼物给你的，不过你要的东西却又都是限量派送的，只能尽力而为了……【月月】



在您看到这本05年1月杂志的时候，相信您已经发现“软硬武略”正以“游戏科技”的面貌出现，整个PLAY! LAB也希望能够为读者们提供更加实用、专业的软硬件知识。【狗子】



对杂志的建议提得真不错，但拍马屁的功夫就实属菜鸟级——为了避免这样的年轻人沿着拍马屁的灰色轨迹继续滑下去，小礼品还是不送了，就改为精神鼓励吧 ^^~~——手里捏着ATI的东西却没被“拍中”的【游骑】上

●北京　史泽峰

P110的尽享运动奢华也太扯了吧，就说是为了突出玩游戏省钱也不用那么夸张吧？就拿篮球来说，球用RU的手感就很好了，球衣更非必要，球鞋我穿百十来块的回力谁也拦不住，场地免费的到处都是，球星卡那跟打球有关吗？运动主要在人，装备是次要的……



这个，篮球那一套装备我都有……而且，这个专题旨在介绍游戏为我们“省”了多少钱，当然是越贵的例子越好啦！【狗子】



文章的确是夸张了点，不过说回来，这与玩游戏的情况类似，家里我用5600的显卡在640*480的分辨率下打开所有特效玩UG2，运行流畅；在编辑部我用5900XT的显卡在1024*768的分辨率下也是流畅运行该游戏。真的要说玩起来的感受，的确相差不远。这里谈的运动也一样，不过是玩法不同，我们量力而行也就是了。【月月】

河南项城　高深

看了最后一页的显卡竞拍，真是给气晕了！活动日期为11月1日到11月30日，而我们这边的《家游》12月2号才到，唉！失败啊！我的显卡啊!!

圣诞节快到了，在此我祝各位GG、JJ圣诞快乐！祝《家游》越办越“亮”、“靓”、“量”！



本以为和游骑兵可以就此私吞显卡，没想到……【狗子】



各位读者大人，小的罪该万死……时间观念向来不好的自己终于锈兜到没有更新活动日期的地步，虽然已及时在官方网站修正了错误，但一定还是令不少玩家感到困惑。我们已经与诸多业界顶级大厂携手为大家准备了更多更值得用力去“抢”的竞拍大礼，希望这样的“赎罪”能令大家满意，也希望大家能“拍”得更开心！——从此手机设定每日闹钟的【游骑】上

陕西安康　时佳

现在的《家游》我和我的同学们认为办的十分好，不光有关于游戏和电脑方面的内容，还多了许多生活上的内容，记的最清楚的是关于雪糕的和这次关于运动的，这些都很棒！

我希望你们可以将邮购部的电话改为800的，这样我以后就敢打电话咨询有关邮购方面的事了。比如这回想预订《游戏短路》，在北京打电话是长途，家长肯定不让，所以又将错过一本好书……假如改成800的就可以打电话预订了。



作为玩家，不能只有游戏，生活里还有更多和游戏一样好玩的东西！这也是我们开设这个栏目的原因，谢谢你对它的支持，如果你在生活里发现什么值得推荐给大家的有趣东西，也可以向我们投稿！另外，如果要预定《游戏短路》的话，不用先打电话，直接汇款也可以啦。不过，等你看到这期杂志时，《游戏短路》估计也已上市了，快去书摊把它抱回家吧！【东东】

江苏南京　周炜

12期有个小问题，就是在目录中“Play！强攻”部分写的有秘集市的，可是把书翻了N遍也没有找到，这个可能是排版的问题吧？提醒各位小编以后要注意这些细节问题哦！

现在非常期待明年恢复全彩的“家”，我也有个小建议，就是在介绍PC硬件的时候不要只是介绍显卡，还可以介绍一些别的，如主板、键盘、鼠标等等。

由于12月号GamePC2005的内容过多而不得不临时撤下相邻的“秘集市”版页，在这期间我们尽力测试了大部分的秘技代码，希望能为各位即将到来的游戏假期好好助力。感谢大家对“秘集市”的关注和支持，我们也希望看到大家在游戏过程中发现的小技巧、小窍门，只要是实际验证并附有截图说明，我们都会非常乐于将其与所有家游玩家分享您的发现（咳，就像这样有目录却没内容的“发现”也包括在内）。谢谢！——玩游戏从不用秘技但却守着【秘集市】八年的【游骑】上



●江苏苏州　贺雯菲

偶是一名住校生，平日由于热爱网游会购买一些网游专刊。这个月我惊奇地发现书架上放着一本《家游》！迫不及待地买了它，现在口袋里还有2元3角钱，再有一周的时间才能回家 ~~ 偶欲哭不能啊！转入正题，偶很喜欢《家游》，准备邮购2005年全年的杂志，也很希望成为《家游》的会员！还有偶希望《家游》能开辟一些热门网游的专栏，像我所看的其它几本杂志都有“RO专栏”、“梦幻西游专栏”……



据我高达XXXGHz的人脑计算，你买书之前身上应该有¥11.1；但也有可能你之前买了一个煎饼，那就是你应该有¥13.6；不过也可能你原来只有¥7.4，你去书摊的路上捡到了¥3.7，但是你没有交公……噼！噼！人脑当机……【狗子】



网易“梦幻西游”的专区已经开辟了，还请多提宝贵意见，希望看到什么内容尽可来信，一定努力满足各位所需。【月月】

●北京　徐昊

一觉醒来，突然发觉作为一名读了《家游》四年的读者，虽说还不能算是一名老读者，但至少也不是一名新读者了，居然还不是《家游》的会员，一想起这个，我就……于是乎，我赶忙找出今年6月份的调查问卷，写了起来……

这几期杂志中，我最喜欢的文章是10月的《中国游戏教育现状透视》和12月的《歧路：网络游戏的未来之书》。我认为《家游》要成为游戏杂志的头牌，不但要带给读者最新最好的游戏资讯，还要不断地关注游戏业的现状和未来，这样才能让读者清楚地了解到游戏的发展，对于立志向游戏业发展的读者也可以提供重要参考。

现在新作速递中，单机ARPG的游戏介绍明显少了，不知是这类游戏出的少了，还是《家游》的报道少了。

北美的《魔兽世界》收费了，中国的《魔兽世界》不远了。“家”里是不是应该组织一下家友们在一个服里共同奋斗啊，成立个家游公会什么的？



《魔兽世界》的确不愧为长期研发和维护顶级游戏产品的暴雪公司呕心沥血之后推出的大作，Online这个标签也只不过是令有创意的游戏制作人更能天马行空的展现其游戏理念的催化剂罢了。能在同一个奇幻的游戏世界中互助共进，真的是闭门玩单机GAME所不能比拟的，到时候大家可要不见不散哦~！

——因韩服查禁中国IP而不得不暂别WOW的【游骑】上

公告栏

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。
■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。
■竞技高手：你所了解和经历的竞技赛事、以CS和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。
■文渊阁
□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。
□K文：“K文”指文章的字节数在“1K”左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。
□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。
□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。
□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。
□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。
□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。
■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2004年第11期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：
非常好　35.7%
还不错　58.2%
一般般　4.7%
不太好　1.3%
糟透了　0.1%

本期读者最喜爱的文章：
文渊阁：女孩的寓言故事

本期读者阅读最不舒适的版页：
玩家广角：图鉴

〔2004年第11期问卷调查幸运读者名单〕

江西南昌	余乐	新疆石河子	郑悦
吉林四平	李世鹏	山西太原	张鑫
陕西西安	胡一楠	新疆米泉	马新月
广东珠海	张浩	江苏淮安	李晶晶
湖北浠水	邱杨	河北唐山	刘明杰
云南昆明	郭云	河南驻马店	闻亮
山东德州	刘路	山东烟台	徐寅
贵州	洪凯泉	北京	尹赞朗
福建建瓯	杨帆	江苏扬州	柳春
北京	杨楠	天津	李沐晨
江苏无锡	朱玉麟	内蒙	郭力
湖北安陆	陈星	河南驻马店	杨鹏
北京	闫鹿敏	安徽舒城	江晨
山东烟台	吴秦	福建古田	程骞
江苏南京	周炜	四川成都	何平

（以上读者将获得精美《天堂II》游戏周边纪念品一份，感谢新浪网提供奖品）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

Thermaltake COOL ALL YOUR LIFE 酷炫风（Tt）赠用体验会

《家用电脑与游戏》杂志与全球领先的计算机整体散热解决方案提供商Thermaltake（Tt）一同举办的“酷炫风（Tt）赠用体验会”活动到现在为止，已经顺利的举办了三个月了，非常感谢大家的积极参与。目前三个月的幸运读者都已经产生，赠品也都已经寄出。请获赠的读者尽快将自己的体验感受寄回家游杂志社，以便赢取Tt最后的神秘大奖。

活动通讯资讯

专设电邮：tt@playgamer.com
活动咨询：（010）88146003-23（小飞侠）
回函地址：见各期杂志回函

上期获奖读者名单：

施淼华　浙江省嘉兴市
赵开义　贵州省毕节市
郭宁　山东省邹城市
赵毓明　山西省太原市
谢强　北京市
陈星　湖北省安陆市　（会员号00773）
白舸　四川省成都市　（会员号01036）
刘阳　广东省广州市　（会员号00153）
周宏　上海市　（会员号01822）
陈晓昆　河南省郑州市　（会员号02119）

家游圣诞派对

——新年游戏好礼大赠送活动揭晓

●派对 A 区－盛大网络

派对好礼赠送名单:

●泡泡堂笔袋

福建莆田 方腾飞
陕西渭南 吴伟强

●泡泡堂笔记本(大)

上海 任重
四川宣汉 胡雷
浙江温州 陈波

●泡泡堂笔记本(小)

辽宁兴城 李智超
北京 周明胜
湖南祁阳 邹勇军

●泡泡堂万能手册

陕西安康 时佳
北京 王阳

●泡泡堂快乐随身包

辽宁鞍山 盛兆磊
山西太原 侯志通
河北唐山 刘广全
江苏丹阳 周阳
北京 蒋修远

●泡泡堂手机吊饰

云南昆明 王婷仪
湖北襄樊 赵星
浙江杭州 刘超
四川成都 陈翔
重庆 管钺

●派对 B 区－上海冠网

派对好礼赠送名单:

●3Q1Online 袖珍纪念麻将

河南焦作 薛坤
江苏沛县 李朋
山西 冯远
北京 刘晶
广东广州 袁自力

●3Q1Online 发财 T 恤

北京 邵浩亮
陕西汉中 赖真谊
四川攀枝花 孙国亮
贵州遵义 蒙俊
湖南永州 张兴
江苏淮安 肖楠
四川自贡 王平戈
广西桂林 熊清华
北京 史泽峰
山东昌邑 孙维

●3Q1Online 主题 2005 年台历

广东东莞 陈建锋
贵州安顺 李斌
辽宁凌源 刘行健
重庆 陈程
福建福州 曹烨
福建龙岩 倪潮清
江西新干 刘俊
内蒙 冯峙
北京 许腾飞
北京 王云超
安徽铜陵 王伟
黑龙江 陆建国
天津 蔡文植
辽宁丹东 夏阳
福建福州 王秋君

●派对 C 区－游戏新干线

派对好礼赠送名单:

●仙境传说 RO 狸猫公仔

江苏苏州 贺雯菲
北京 付丽丽
黑龙江 袁智磊
安徽铜陵 杨静
浙江杭州 朱珊珊
辽宁抚顺 李治
广西大新 周志钧
广东广州 何嘉怡
贵州凯里 吴圣焜
湖北武汉 黎彪

●派对 D 区－上海奥美

派对好礼赠送名单:

●开天抱枕

山东东营 王志峰
新疆乌鲁木齐 秦磊
陕西西安 孙虎
山西阳泉 韩宗松
湖北 王俊
湖南 潘恒
广西桂林 龙云飞
安徽合肥 李子玮
福建福州 方洵
吉林长春 郑基东

●开天雨伞

北京 刘铭伟
湖北武汉 张言清
广东肇庆 王强
天津 李冰
山东曲阜 姜任远

●派对 E 区－光通娱乐

派对好礼赠送名单:

●传奇 3 指甲剪 & 钥匙扣

北京 王雪瑶
上海 周海鹰
福建古田 陈超
浙江海盐 卢淳
四川绵阳 陈晓龙
安徽蚌埠 蒋锦明
江苏南京 陈冲
重庆 张军
福建厦门 李盈
辽宁锦州 田苗

●传奇 3 太阳伞

广东深圳 方欣
上海 罗天晓
湖南长沙 王东
河北保定 赵耀
山东济南 董明文
江苏无锡 姚耘
四川南充 张兴华
河南开封 刘昆
北京 刘天啸
甘肃天水 韩迪

●派对 F 区－腾讯

派对好礼赠送名单:

●QQ 公仔

山西吕梁 武昊
四川绵阳 龙晓君
黑龙江大庆 李睿
贵州遵义 王斯佳
浙江临海 付万浩

●QQ 手机链

浙江宁波 葛晖
新疆石河子 顾磊
安徽铜陵 陈庄
四川成都 郝伟
黑龙江 徐吉强

●派对 G 区－新浪乐谷

派对好礼赠送名单:

●天堂 II 钥匙扣 & 徽章

福建南平 王威
浙江龙游 吴涛
山东泰安 王然
辽宁朝阳 李连欢
浙江杭州 刘然
北京 马冬
四川泸州 毛远
福建武平 钟文俊
重庆 李超灵
北京 武健辉

买杂志 看广告 拿大奖

《墨香》新年送大礼



墨香 www.moxiang.com.cn

年度 3D 武侠网络游戏巨作《墨香》公测以来，在线人数不断突破新高。目前《墨香》公测已经开设 8 个大区 32 组服务器，最高在线人数超过 7 万。值此新年之际，《墨香》中国运营团队精心设计的“集《墨香》中华系列广告，获赠精美大奖”活动如期开始。

凡集齐《墨香》中华四期广告的玩家，只要将广告页（复印有效）在 2005 年 1 月 31 日前邮寄回腾武公司（地址：上海市长宁区天山路 600 号思创大厦 4 号楼 25 层，邮编：200051）市场部，均可获得《墨香》新手包一份；并且，其中将产生 88 位幸运玩家，获得精美《墨香》周边礼品一份。更有 10 位幸运玩家会获得《墨香》限量创世金卡（2004 点《墨香》点卡）一张！

你可以在《家用电脑与游戏》2004 年 11 月至 2005 年 1 月的刊物中找到《墨香》中华系列四期广告。心动不如行动，快快行动起来，来一次《墨香》广告大寻找哦！

《墨香》中华系列广告索引

卷一《山河图》：一处处中华胜境，打开深埋心底的中华情结。

卷二《侠客行》：无数中国人儿时拥有的梦想，便是做一个旷世的奇侠。

卷三《演武堂》：那些精彩生动的武功招式，尽显中华武学的博大精深。

卷四《机关兽》：再现古代中华神奇机关兽的真面目。





麻吉漫画传奇3





《传奇3》/《传奇3G》系列漫画创意大赛隆重揭晓

光通公司与《家用电脑与游戏》杂志社联合推出的《传奇3》/《传奇3G》系列漫画创意大赛已圆满结束，《传奇3》和《传奇3G》的全国玩家及《家游》读者通过邮寄、电子邮件和官网递交等途径热烈响应，各类漫画、创意投稿共计约1800件（次）。在此感谢所有参与者的热心支持，并请继续关注光通公司和《家游》杂志今后的丰富活动。下面公布由《家游》美编艾洋绘制的最佳创意作品以及全部获奖名单：

★最佳漫画作品

广东杨飞：《老婆系列》（《妒忌》刊登于《家游》2004.12）

奖品：价值3000元的苹果iPOD播放器一个，《传奇3》包月卡3张，周边产品1套，《家用电脑与游戏》杂志2005年2月、3月刊各一本

★入围漫画作品

北京杜宇	广东潘天然	河北计琼
湖北王兆国	辽宁魏淼	吉林高咏春
山西张吉志	山东刘雨	上海李毓敏
赵楠	大隆	叶子家的喵
HUI	Jason	小妖精
海客	脑紧张	51.3G
寸铁	魔翼之降龙	

奖品：《传奇3》包月卡1张，周边产品1套，《家用电脑与游戏》杂志2005年2月刊一本（请使用游戏ID投稿而未将姓名、地址、邮编等资料写全的获奖者将以上信息发送至play@playgamer.com）

★入围创意作品

河南冯琪森	广西肖贵云	广西秦凯
安徽陈成	山东陆泓吉	山东冯磊
吉林王晓燕	北京魏金	山东孟欣
重庆陈程	山东伊丹	山东崔凯
甘肃李辉	河北李群	辽宁刘行健
甘肃张皓	吉林张磊	内蒙丁鑫
四川范然	福建王晶智	陕西李磊
吉林郭宇光	陕西阎磊	吉林于茳
辽宁吴晓旭	陕西张波	河北韩同
云南杨宏伟	贵州张寅	安徽劲松

奖品：《传奇3》包月卡1张，周边产品1套，《家用电脑与游戏》杂志2005年2月刊一本

★最佳创意作品

甘肃吴化星：《战士的悲哀》　贵州刘翼航：《犯罪》　广西杨雯淇：《宝（保）马》

辽宁丁博文：《无奈的选择》　福建黄世平：《分辨》

奖品：价值1000元的MP3播放器（128M）各一个，《传奇3》包月卡2张，周边产品1套，《家用电脑与游戏》杂志2005年2月刊各一本





精彩互动 等你参加

一、2005年"家游派"俱乐部入会活动开始了。申请入会的家友只需在当期的问卷调查表中，选择相应选项并寄回杂志社即可。特别提醒入会家友，要认真填写"家游FANS资料夹"内容，不容马虎。

下面再说明一下作为会员的特权：

1、成为"家游派"会员，购买由《家用电脑与游戏》推荐的热门游戏、畅销书刊及《家用电脑与游戏》系列产品可以享受优惠价格，具体产品请您留意每期杂志的邮购信息。

2、成为"家游派"会员，有机会被特邀参加"家游派"举办的各种活动，与会会员同时会得到更多惊喜哦！

3、成为"家游派"会员可不定期收到家游印刷品及各类游戏相关最新资讯。

4、成为会员的家友，将获得"家游派"俱乐部精致会员卡一张。

二、经草地观察，大话家游已经组织好几次"别人家"的漫画比赛了，参与者踊跃如潮……不过我一直觉得，期期在编读对对碰里露面儿的小编们看上去更可爱吧？那么请大家动笔吧！

作品要求：请根据想像画出三位你喜欢的编辑的漫画形象，将画稿于1月25日前寄出。

参赛说明：在参赛作品背面写清你的会员编号。原注册地址有变动的，请将新的地址邮编注明。1期入会家友同样有机会参加。

奖项说明：金奖1名，获赠价值66元的家游派双肩背包；银奖5名，获赠价值45元的全"家"福T恤；鼓励奖20名，获赠各类游戏周边纪念品。

比赛评委：当然是草地啦，这还用说~……

家游派小工·绿草地



特价出售 超值选购 经典收藏



编号：047
钢炼金术师银时计
○原价：36.00
◎邮购价：33.00
●会员价：31.00



编号：049
精装火影忍者特别版
○原价：36.80
◎邮购价：33.00
●会员价：31.00
内有：塔罗版、剧场版、公仔、胸章



编号：050
钢炼金术师（怀表）
○原价：58.00
◎邮购价：52.00
●会员价：48.00



编号：051
寂静岭3
○原价：240.00
◎邮购价：200.00
●会员价：180.00



编号：052
盟军敢死队3
目标柏林（中文版）
○原价：69.00
●全国最低价：35.00

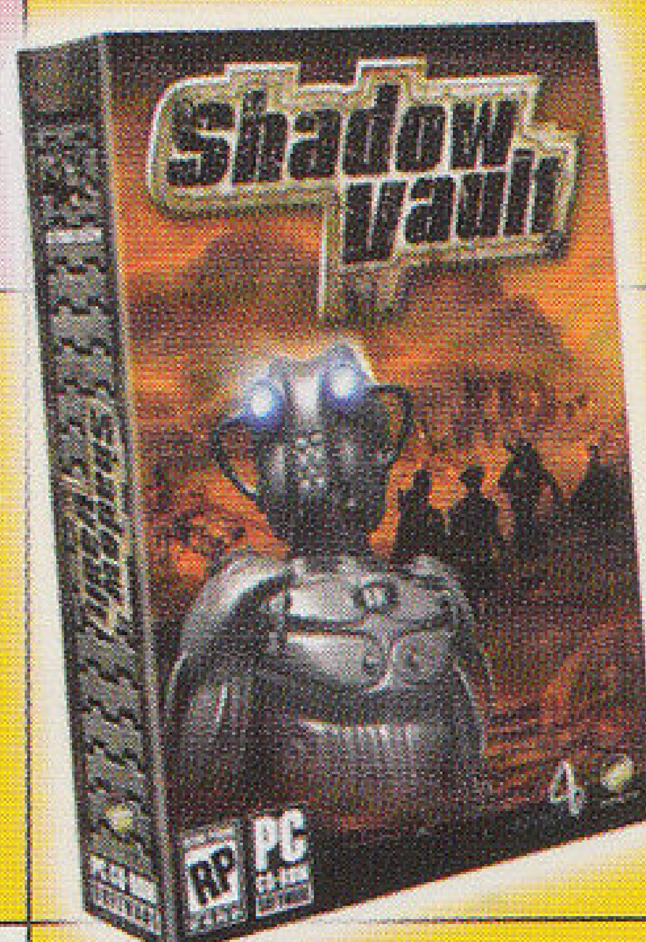
邮购须知

1、请在汇款单附言栏写清所需产品编号及数量。此外，普通读者按邮购价邮购，按会员价邮购请在附言栏标注会员号，无会员价的商品则按统一价格邮购。

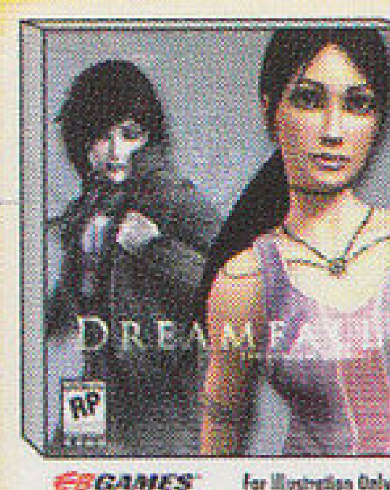
2、邮购以上所有商品，请在货款基础上加挂号费3元/次，无挂号费丢失不予补寄，请予理解。

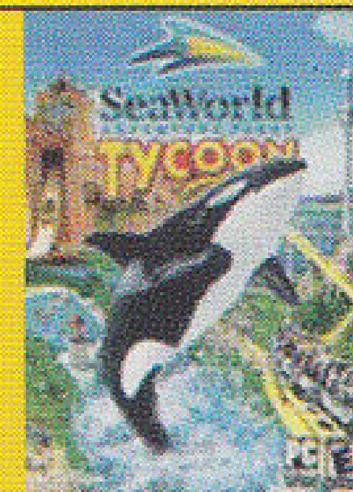
3、新来货品047-052数量有限，欲购请事先电话确认购买（010-88115658）。电话确认见款后5个工作日内寄出，没有汇款则转让下一买家。谢谢您的合作。

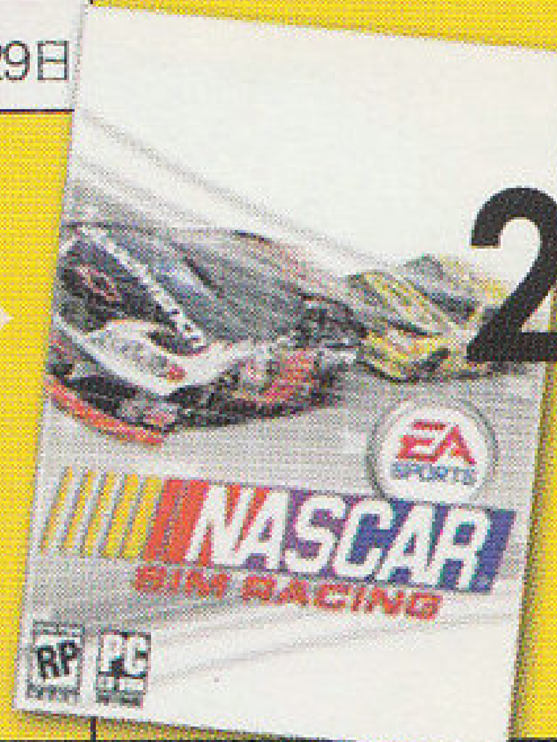
星期						
星期一	24 / 31	17 COCO李玟生日	10 华丽外衣的HL2挑战者 精雕细刻版FPS 《潜行者：切尔诺贝利的阴影》发售	3 游戏史上最有桃花运的男主角大神一郎的生日		MON
星期二	25 女性版"合金装备" 偷天换日动作冒险《侠盗》发售	18 "黑客帝国"在线重生，虚拟现实线上网游《黑客帝国在线》发售	11 移植版"地下狂飙"，疯狂街头杀手式赛车。《街头赛车联盟》发售	4 "辐射"影响力的延续 难产的回合策略 《核战阴影》发售		TUE
星期三	26	19 1983年1月19日 宇多田光生日	12 小资们的圣日 村上春树诞辰（1949年）	5 龙猫老爹的生日 日本著名动画大师 宫崎骏诞辰（1941年）		WED
星期四	27 电脑游戏经典再现掌机！《三国志英杰传》《三国志孔明传》GBA版发售	20	13 超级帅哥来到人间 精灵弓箭手 奥兰多·布鲁姆的生日	6		THU
星期五	28 游戏主题电影《鬼屋魔影》北美公映	21 跟风的秘密行动 潜入式动作冒险《冷战风云》发售	14 美国漫画英雄再上银幕《艾丽卡》（Elektra）北美公映	7		FRI
星期六	29 新情歌时代开幕式 邓丽君诞辰1953年1月29日	22	15	8 唯美的传统主义 略有动作味的冒险《梦陨：无尽之旅 II》发售	1 克隆版《光晕》 幻想式FPS《高级战场：战斗的未来》发售	SET
星期日	30 强调模拟度场地赛 重量级赛车新作《云丝顿赛车模拟赛》发售	23	16	9 妙趣生物课，大亨式经营。《海洋公园大亨》发售	2	SUN













2005-1 January

Play! 家用电脑与游戏 FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

国内上市星运表

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
育碧软件 Tel:021—58788969 E-Mail:help@ubisoft.com.cn						
孤岛惊魂	Ubi Soft	AC	英文	5	2004/Q4	98
非洲雄狮	Ubi Soft	ST	中文	1	2004/Q4	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	AC	中文	待定	2004/Q4	98
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/Q4	待定
罗马:全面战争	Activision	ST	英文	待定	2004/Q4	待定
使命召唤:联合进攻	Gray Matter	AC	中/英文	2	2004/Q4	待定
战锤 40000:战争黎明	Relic	AC	英文	待定	2004/Q4	待定
联合作战:风暴行动	Novalogic	AC	英文	1	2004/Q4	待定
美国艺电 Tel:010—64100888 E-Mail:eachina@ea.com.cn						
模拟人生Ⅱ	Maxis	ST	中文	4	2004/12	待定
FIFA 2005	EA Sports	SP	英文	2	2004/12	待定
NBA Live 2005	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q4	待定
极品飞车:地下车会Ⅱ	EA	SP	英文	2	2004/Q4	待定
荣誉勋章:太平洋之战	EALA	AC	中文	待定	2004/Q4	待定
指环王:中土战争	EALA	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
诺兰危机	Black Hole	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
黑与白Ⅱ	AL	ST	中文	待定	2005/Q1	待定
东方娱动 Tel:010-62501955 E-Mail:800@sunv.com						
中世纪文明	Magitech	ST	中文	2	2004/12	49
世界篮球经理	MetalFin	ST	中文	1	2005/01	49
铁血联盟Ⅱ野火	Strategy First	ST	中文	2	2005/01	49
阿尔法特种部队	Strategy First	AC	中文	1	2005/02	49
核战阴影	Strategy First	ST	中文	1	2005/03	49
光谱博硕 Tel:010—62969069 E-Mail:service@ttime.com.cn						
秋之回忆:想君	KID	SI	中文	待定	2004/12	待定
苍穹霸主Ⅱ	NIVAL	ST	中文	待定	2004/12	待定
沉默小组 1943	NIVAL	ST	中文	待定	2004/12	待定
模拟邻居Ⅱ	JoWood	ST	中文	待定	2005/Q1	待定
战神:狂神天威Ⅲ	Enlight	ST	中文	待定	2005/Q1	待定
特勤机甲队Ⅵ	工画堂/KOGADO	ST	中文	待定	2005/Q1	待定
足球经理 PRO	JOWOOD	ST	中文	待定	2005/Q1	待定
交响乐之雨	KOGADO	AD	中文	待定	2005/Q1	待定
奇迹动物园	Enlight	S	中文	待定	2005/Q1	待定
奥美软件 Tel:010—82631588 E-Mail:aec@aomeisoft.com						
部落:复仇	Sierra	AC	英文	4	2005/01	待定
英伦霸主Ⅲ	Sierra	ST	中文	2	2005/01	待定
半条命Ⅱ	Valve	AC	中文		2005/01	98

网络游戏公开测试表

绝对女神 金玉天立 http://www.gth-online.com.cn
碧血晴天 ONLINE 创意鹰翔 http://www.bxonline.net
三国策Ⅲ 皓宇互动 http://www.sgconline.com.cn
英雄王座 互联经纬 http://www.yxwz.com
赤龙剑心 万马网络 http://www.dragonheart.com.cn
奇侠 赛维创世 http://www.xonline.com.cn
墨香 腾武 http://www.moxiang.com.cn
密传 欢乐数码 http://www.tantracn.com
航海世纪 游戏蜗牛 http://www.hanghai.com
梦幻之星 朝华数码 http://www.psobb.com.cn/top.htm
神话 聚友网络 http://www.ryl.com.cn
巨商 游戏橘子 http://game.gamania.com.cn/jushang
刀剑 online 搜狐 http://bo.sohu.com
倚天Ⅱ 中广网 http://www.yt2.com.cn
侠义道 梦工厂 http://www.xiayidao.cn
封神榜 金山 http://fs.kingsoft.com
星际 Online 上海坤迈 http://planetside.coolman.com.cn
飞飞 网易 http://ff.163.com
足球经理在线 新大陆 http://www.managerzone.cn

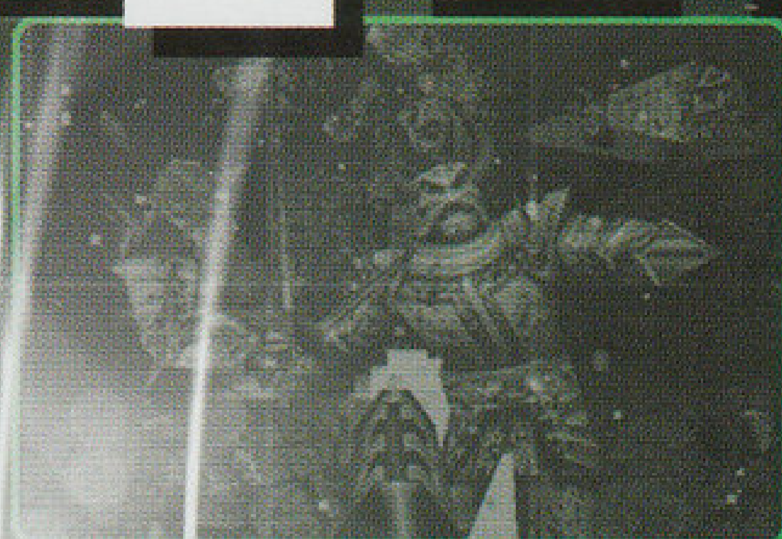
近期内测网游焦点

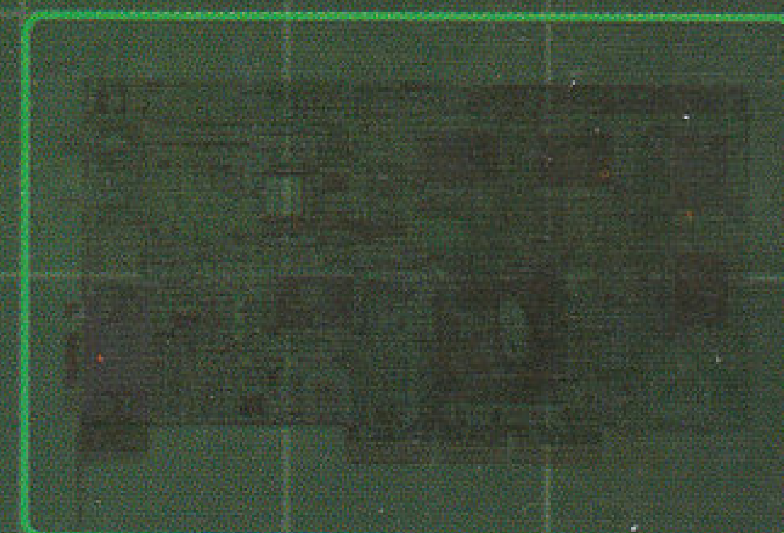
豆豆秀 谱索网络 http://www.sshock.cn/Sshock/Default.asp
幸福花园 第三波 http://www.sgonline.com.cn
洛奇 世纪天成 http://www.mabinogi.com.cn
封神传说 光通 http://www.nabi.com.cn
希望 光宇华夏 http://www3.sealonline.com.cn
TO~ 星钻物语 游戏米果 to.gamigo.com.cnl

新玩家

PLAY! GAMER

ISSUE.125 2005.01







3D

GAME

当未来成为过去

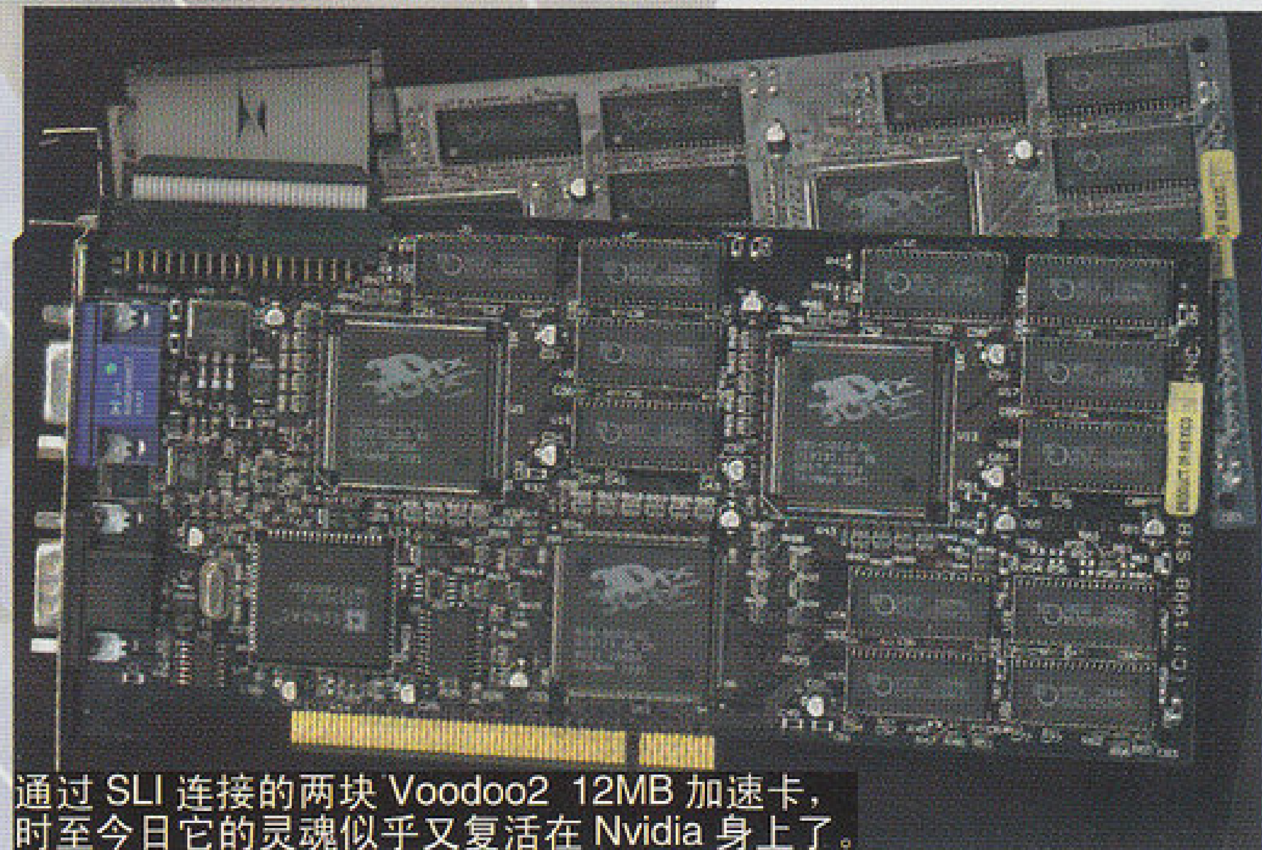






3D GAME 当未来变成过去

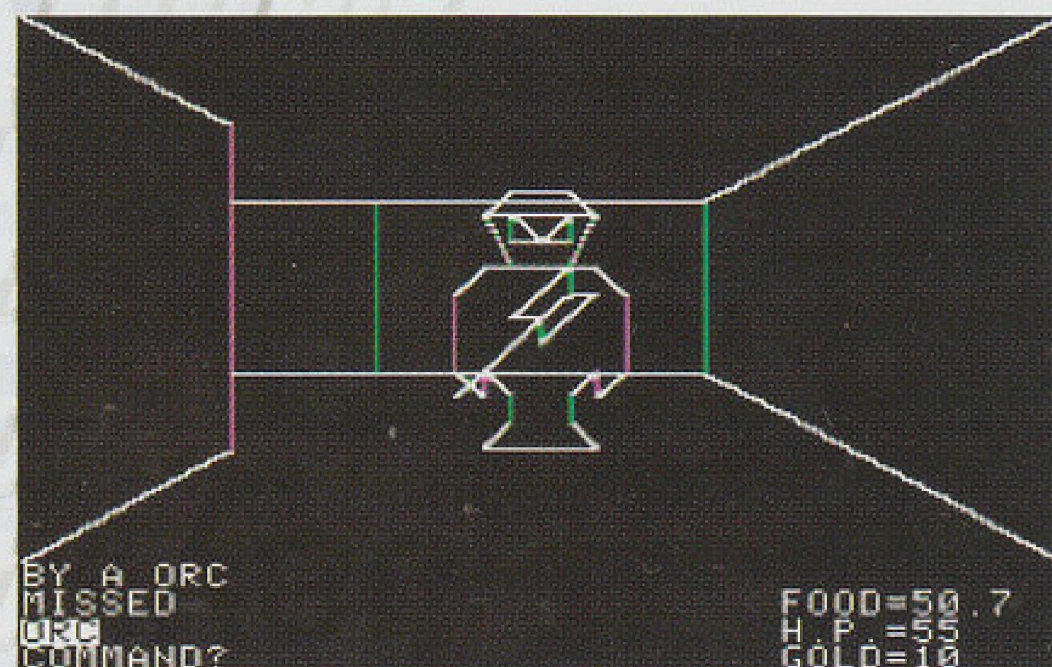
1995年11月6日，美国3Dfx公司发表第一枚专为PC娱乐软件提供硬件3D加速渲染的Voodoo芯片，次年春季，第一块Voodoo卡上市，此后有超过100种各型PC用3D图形加速卡逐一面世。3D图像技术不仅使整个PC游戏界跨入了全新的发展阶段，成为可与街机、家用游戏机共同把握电子娱乐产品未来的一支力量，同时3D游戏也成为拉动PC产业规模增长的重要因素。

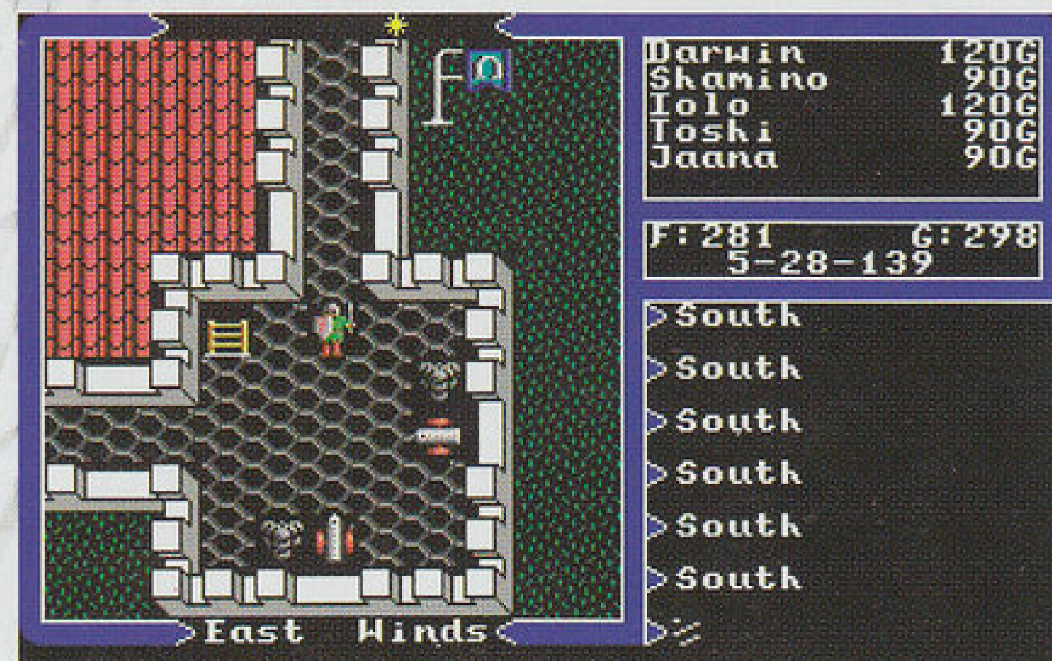

通过SLI连接的两块Voodoo2 12MB加速卡，时至今日它的灵魂似乎又复活在Nvidia身上了。

3D GAME
当未来变成过去

当首批采用Voodoo系列芯片Glide编程规格研发的硬件3D渲染的游戏面世时，无数PC玩家为其前所未有的虚拟视觉体验而赞叹不已，从那时起，3D游戏的未来也被捆绑在3D加速硬件的编程规格与市场产品的研发战车上颠簸前行。当PC平台上的3D游戏迈入其发展历程上的第十个年头时，我们却迷失于不再有颤栗般感动的3D游戏时代。是3D毒杀了游戏创意，还是3D需要向游戏注入更真实的力量？

早在1979年，在一款名叫《阿卡拉贝斯》（Akalabeth）的角色扮演游戏中，当玩家进入地牢，会发现竟然来到了“3D”的世界！当然，与其说这是由三个维度”构成“的立体场景，不如说是由三个方向的线条“画”出来的，只是利用了透视原理和角色图像的大小切换，给游戏者带来立体环境的游历观感。但在那个时候，“3D”还只是游戏设






从“创世纪”前传的线条地牢，到2D画面惟妙惟肖的城堡，一路高歌的它最后却在真正的3D场景中失败了。

计者在游戏内容的局部进行的一种新奇的技术尝试，它的表现并不会对一个游戏的成败产生多大的影响。很快，这个游戏的续作成为了电脑游戏历史上知名度最高、也曾最受欢迎的“创世纪”（Ultima）系列。





《古墓丽影》是最早出现的全3D动作冒险游戏，那时的3D硬件加速画面真是令人感动

二十年后，1999年的圣诞节前，这一系列的第九作历经5年开发，在万众期盼中上市了。这是第一款采用硬件加速的全3D“创世纪”游戏，在上市前受到热烈的期待，但很快它就陷入玩家的激烈抨击中——由于它在开发过程中是基于最早出现的3Dfx公司Glide规格来编写的，等到1999年时，3D加速卡市场却涌现出基于DirectX规格的Nvidia TNT2显卡，这些3D新军已经拥有相当大的市场占有率，为此《创世纪Ⅸ》的开发团队不得在产品开发后期仓促的进行底层新3D编程规格的移殖工作。然而市场部门制定的游戏上市档期已不能更改，当满怀期待的“创世纪”拥趸们发现在自己的PC上运行的是一个画面效能低下、常常出现兼容性问题而出错、图像效果与宣传大相径庭的产品时，他们可没有耐心等候新的补丁出现，尤其是在那些使用Voodoo2显卡的用户兴高采烈的享受着顺畅的3D风光的同时。不同编程规格之间的兼容性问题，不同派系3D加速卡用户的适应性问题，使得《创世纪Ⅸ》在上市之后一直疲于奔命，最后甚至因为大量的程序更新而为所有购买了游戏的用户免费提供升级版本后的游戏CD更换服务。然而这个时候的游戏市场已经是残酷且毫无耐性了，一个史上最著名的游戏系列就以这样的结局告别了它的辉煌。



■游戏：一场新的竞争



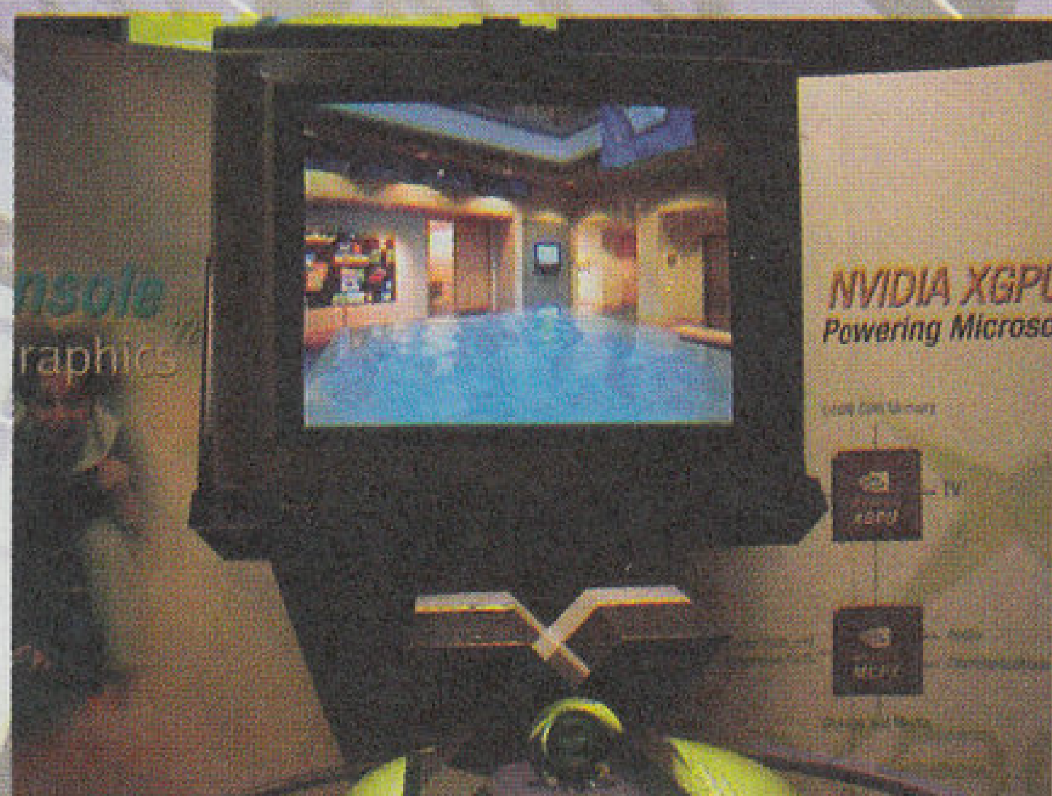
1994年推出的《极品飞车》第一作，此后的SE特别版负搭上了3D加速的快车

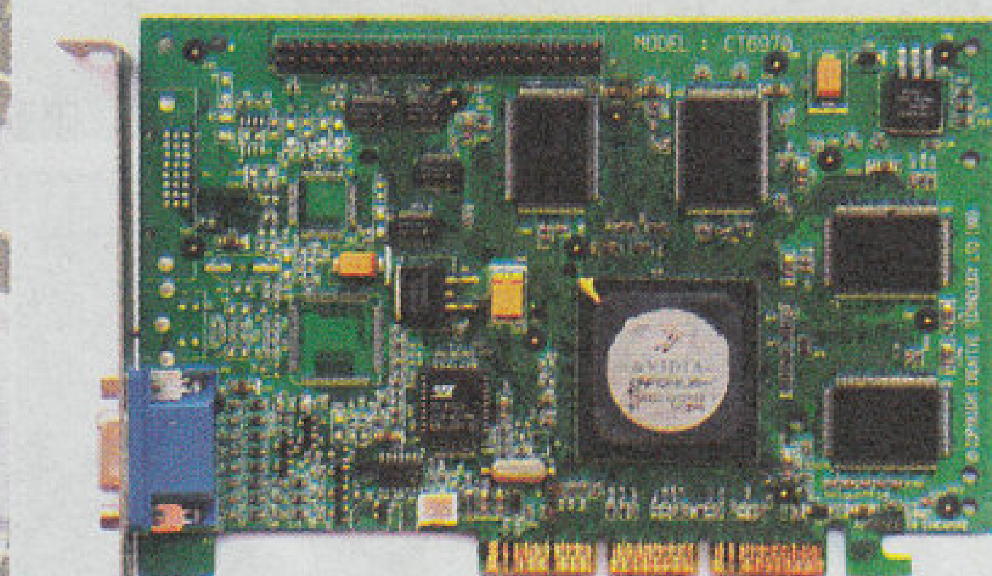
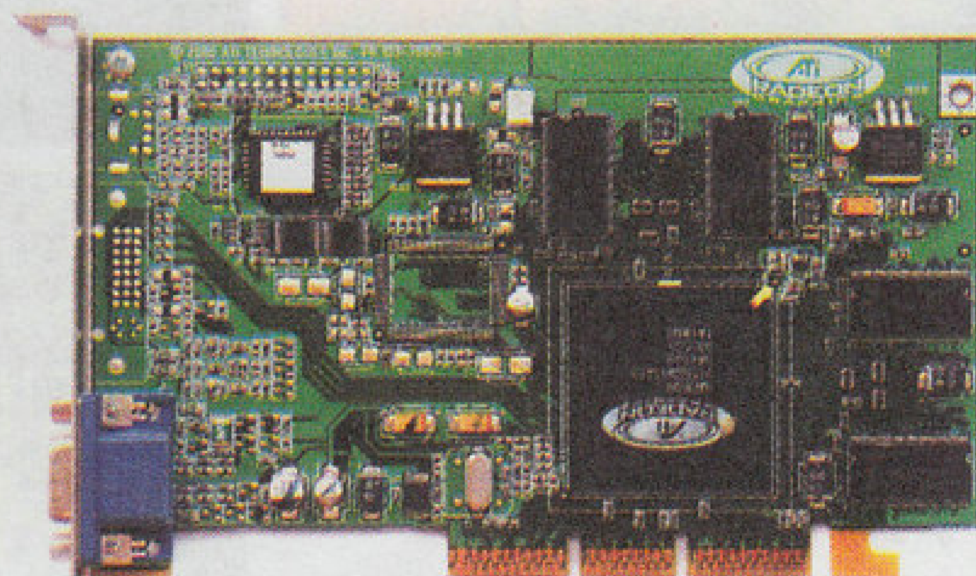
在1994至1996的那些年里，许多人是第一次拥有了他们的486或奔腾机。此时的个人电脑性能较1993年制定第二代多媒体PC规格（MPC Ⅱ）时的386时代已经有了极大的飞跃，芯片制造成本的降低，使CPU、内存这些原本极为昂贵的电脑部件，在电脑系统构建成本中所占的比例大幅下降，16位带有波表合成的声卡，以及4倍速的光盘驱动器也已日渐普及。不过，在1995年推出的第三代多媒体PC规格中，只对PC显示能力方面提出了MPEG-1视频解码速度达到30FPS的要求。

伴随着多媒体PC配置的提升，电脑游戏也变得容量更庞大，更注重游戏画面的细节表现。在当时最畅销的光盘载体游戏《神秘岛》（Myst）、《第七位访客》（The 7th Guest），都是以3D预渲染的虚拟场景和角色，来夺得市场关注度。另有一些以



Quake和Quake3这对隔代兄弟，其实没有太大差别对吧？



Nvidia 与后进对手 ATI 分别以 GeForce256 和 Radeon7200 狭路相逢，而在 XBOX 上则由 Nvidia 取得先机，不过，XBOX2 就要换风水了。

实时运算方式来表现 3D 虚拟场景的游戏，如《时空游侠》及《古墓丽影》，则因更自由的角色操控和场景探索，成为最受欢迎的一个新游戏类型，即 3D 动作冒险游戏。

"虽然家中很早就有了电脑，但对于刚上初中的我，它不过是用来看 VCD 的工具而已——当然，若干年之后，我终于明白原来那时的超高档 DEC 品牌机如果没有那块视频解压卡，基本就和'多媒体娱乐'搭不上边了。

尽管'超级 DEC'一直撑到装上了 Windows 97，并最终因为年代过于久远和频繁操作不当挂掉，但对于 3D 显卡，我还是有所耳闻的。依稀是 1996 年，高中的一个游戏高手朋友成天在我耳边提起的就是《古墓丽影》、《极品飞车》和"巫毒"——我还真不知道它的英文名是 Voodoo。不过，也许是因为家中没有了电脑，也许是觉得朋友电脑上那个成方块状的让极其疯狂的女人脸（Lara）太丑，我一直没有受到这位朋友的蛊惑，也没有受到所有追捧 3D 游戏的舆论的影响，始终和心目中的"方块世界"保持着距离。而对于游戏，因为电脑挂掉、学业吃紧，所以干脆就'不插电'了。"

与 S 君不同的是，无数电脑游戏的玩家对"方块状"的劳拉一见钟情痴迷不已，在游戏中能够操控这样的虚拟角色奔跑、潜行、推移、攀附，行进在庞大的洞穴和复杂的机关中，3D 动作冒险游戏前所未有的自由操控能力，使劳拉成为玩家手中最热门的虚拟偶像。《古墓丽影》的研发公司 Core / Eidos 将 3D 的魅力第一次淋漓尽致的展现在电脑游戏玩家面前，但他们的努力仍然有所局限。1996 年最初上市的版本还在以软件 3D 的方式来进行表面纹理贴图，在对 2D 显示速度的要求上已经达到当时显示能力的极限，因此游戏运行的流畅性并不理想，画面观感也较为粗糙。

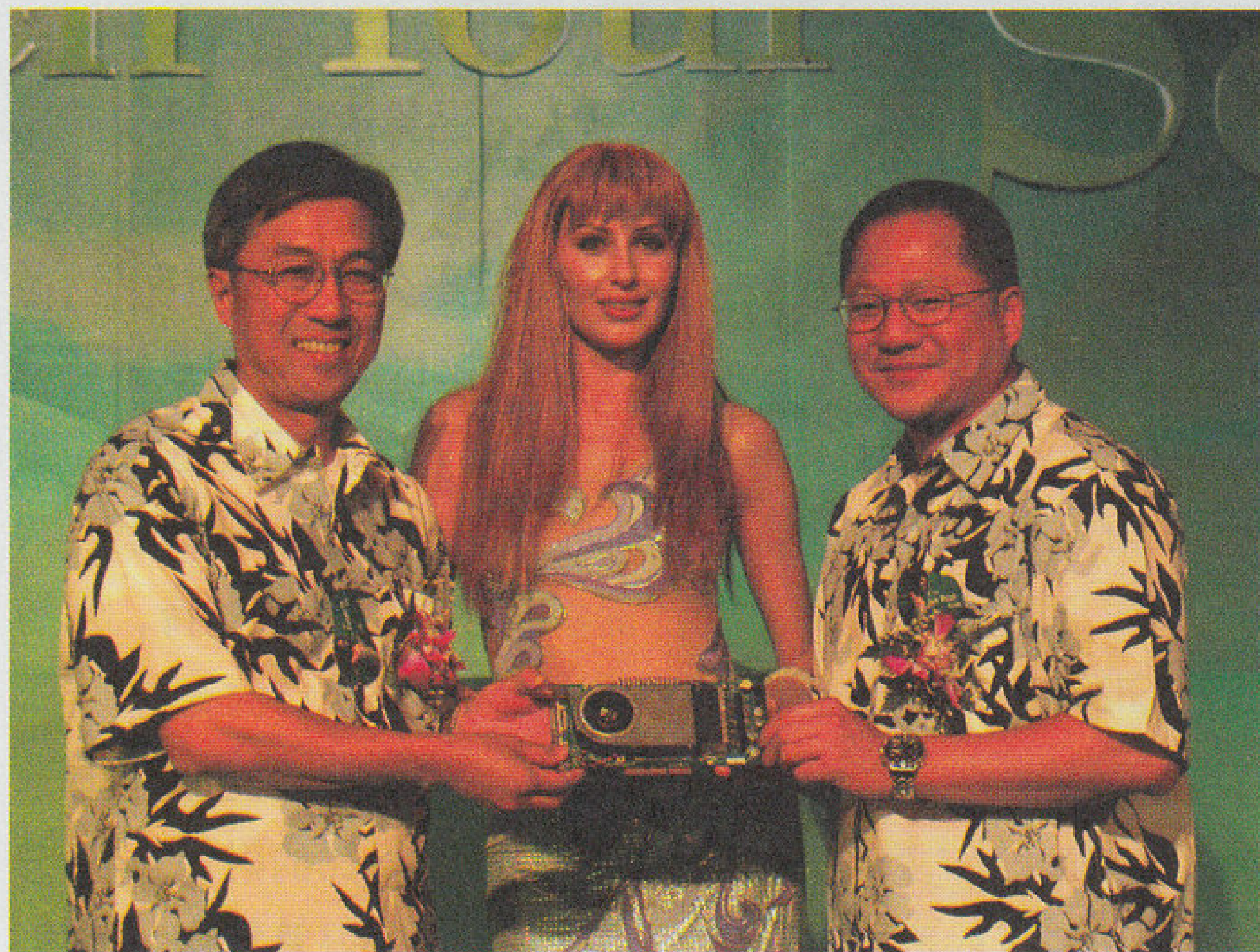
就在这一年中，一款专为 PC 游戏提供硬件 3D 渲染加速的扩展子卡出现在市场上，这就是此后引发整个 3D 图形加速卡市场飞速发展的 Voodoo 卡。藉由向主要的游戏开发商提供样卡和编程接口的技术支持，Voodoo 卡迅速成为当时市场上几款热门游戏的硬件 3D 补丁升级对象，其中就包括《古墓丽影》。

Voodoo 一度成为市场占有率最高的 3D 芯片，市场份额高达 85%。其采用 PCI 接口的子卡形式，可安装于使用任何主显示卡的 PC 中。这枚专为满足 3D 游戏在图像渲染方面的需求而设计的芯片，在当时的消费级显卡中提供了最强大的性能，包括 4MB 纹理缓存 +2MB 帧缓存，1MB/S 三角形处理速度及 45MB/S 的像素填充率，在当时主流 2D 显卡 1MB~2MB 显存的配置面前，Voodoo 卡所提供的显示能力简直可算是喧宾夺主。而其对游戏开发者来说最重要的意义，是将他们从 PC 图像处理能力和编程接口功能捉襟见肘的困境中解放出来，基于一种能够提供统一的编程规范的技术手段，实现现有图像表现能力的跨越。面对次世代家用游戏机在机能上的长足进步，PC 游戏也看到了自己未来的曙光。

Voodoo 卡在一个近乎真空状态的 3D 加速卡市场中受到热烈的追捧，各大显卡厂商此时也忙不迭的推出了各自拥有 3D 图像加速功能的显卡产品，等到 1997 年 11 月 Voodoo2 发售时，3Dfx 已经成功的证明了自己是 3D 游戏图像加速最好的解决方案提供商，其 Voodoo2 12MB 版本的性能之强悍，令当时所有的竞争对手难以望其项背，Glide 编程接口提供的 3D 编程支持，也能带来最佳的 3D 渲染效果。一时间，几乎所有的最新 3D 游戏广告上，都赫然印着 3Dfx 的标志，向玩家们证明着其游戏画面



Nvidia 的虚拟精灵 Nalu 展现了 GeForce6 系列超凡的特效渲染能力



的水平。还是我们的《古墓丽影》，它最后为 3Dfx Voodoo、S3、Matrox、ATI 甚至下一代的 Voodoo2 都分别推出了硬件 3D 升级补丁，成为 PC 游戏 3D 时代最初真正呼风唤雨的力作。

■霸业：3D 势力的裂变

PC 从诞生之日起，就注定要和它的主要操作系统提供者 Microsoft 共生共存。当微软推出它的第一个成功的视窗操作系统 Windows 3.X 时，它也没有忘记为游戏开发者提供 WinG 图形加速程序，帮助他们解决由于视窗显示采用统一的 GDI 而禁止程序员直接操作硬件所造成的游戏程序速度迟缓的问题。不过 WinG 并未得到游戏厂商的广泛支持，加上由于 Win3.X 操作系统的声音处理能力有限，因此主要的 PC 游戏仍然以 DOS 为平台在进行着开发。

1995 年 8 月推出的 Windows 95 操作系统中，微软正式加入了新一代的游戏开发系统 DirectX，其中包括通过直接访问显存并配合软硬件加速技术实现 2D 图像快速直接存取的 DirectDraw，提供软硬件声音混合和录音再生功能的 DirectSound，控制鼠标、键盘、游戏杆等输入设备的 DirectInput，以及未来 DirectX 发展中最重要的交互式三维图像技术 Direct3D。这是一个真正帮助程序员以统一的应用程序接口去直接访问硬件的全新环境，通过 1.0 到 2.0 版本的升级，DirectX 终于以其高效的 2D 图像性能获得了游戏开发者的青睐，许多新作都开始以 Win95 为平台进行开发，这其中就包括当年知名的《命令与征服黄金版》及《暗黑破坏神》。在 Direct3D 方面，SEGA 的《VR 战士》PC 版正是基于此上开发完成的，这在当时可算是在 PC 游戏界备受关注的一次开发尝试了。

当 Windows 95 OSR2 版于 1997 年发布时，这个也被称作 Win97 的视窗操作系统除了增加对 FAT32 大硬盘分区格式的支持外，还带来了 DirectX 3.0。在此之前，通过《雷神之锤》和 3Dfx Voodoo 加速卡的成功，OpenGL 和 Glide 这两个 3D 应用程序接口已被 PC 游戏领域认知并广泛运用，它们一个是规格

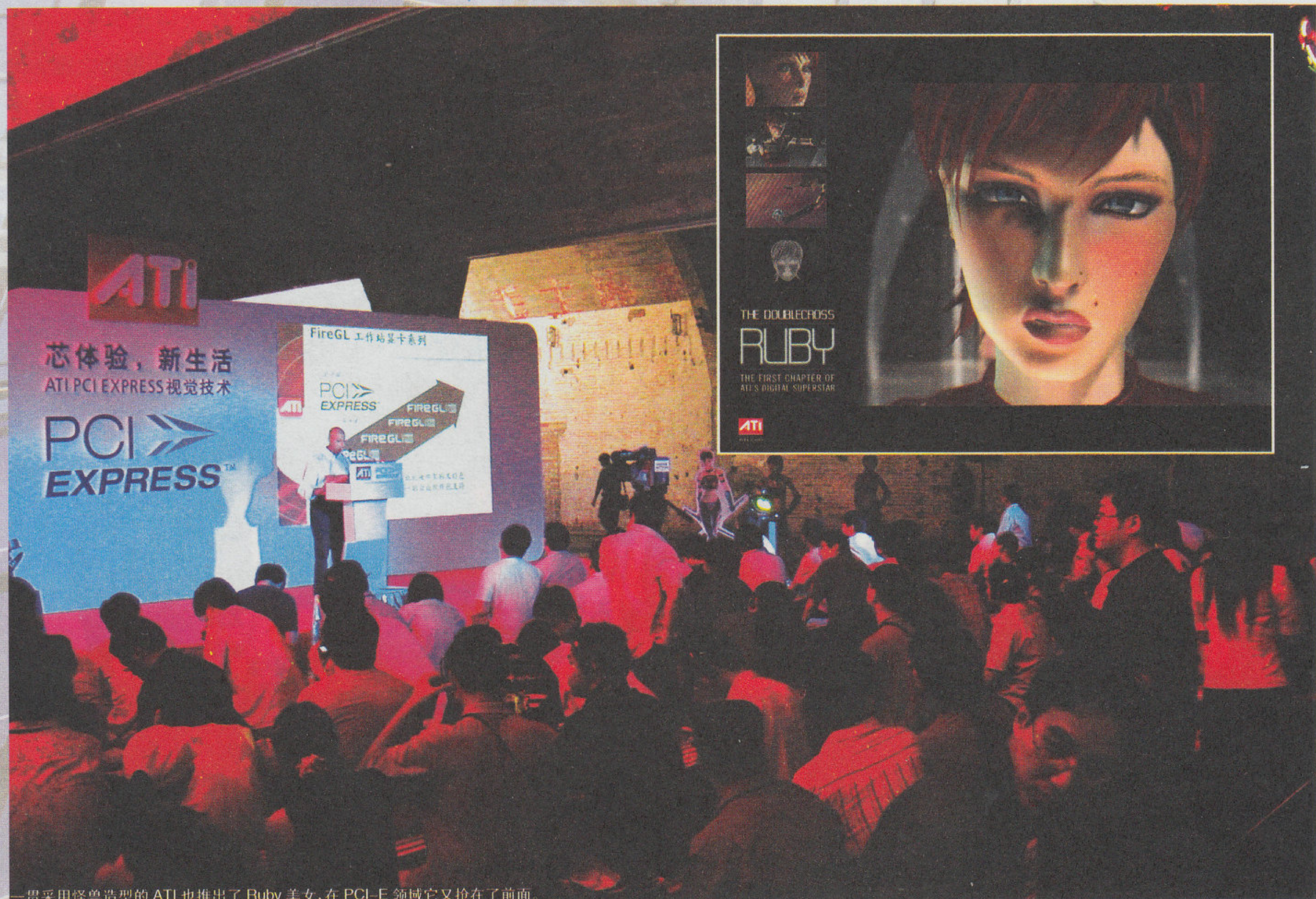


非常成熟、被广泛运用在专业影像领域，一个是凭着里程碑式的3D图像加速硬件而受到消费者和游戏开发者疯狂拥戴。但DOS作为游戏开发平台已经快要走到它的终点了，游戏开发者必将转移自己的目光到视窗平台，DirectX也必然成为他们关注的新开发接口。

此时急欲与3Dfx争夺3D加速卡市场的各显卡厂商，纷纷看到DirectX相对于如日中天的Glide所具有的潜在实力。恰逢Intel最新的奔腾Ⅱ处理器及与之配套的440LX主板面世，带来了专为显卡高带宽图像应用而开发的AGP接口，包括Intel i740、Nvidia Riva128等AGP接口的2D/3D整合加速卡纷纷出台，特别是作为Nvidia在3D加速卡历史上最重要的成功产品Riva128，完整支持DirectX 3.0的功能特性，加上集合了2D与3D的显示能力，拥有可接受的3D游戏支持能力，一举成为新PC用家最具性价比的不二之选，其同时满足2D、3D需求的性能，甚至也直接削弱了作为3D加速子卡的Voodoo进一步拓展其用户空间的力量。在当时，OpenGL和3Dfx的Glide都推出了视窗版本的驱动程序，力求在这片游戏开发的新领域继续稳固自己的发展势头。3Dfx也推出了2D/3D整合加速卡Voodoo Rush，可惜由于Rush芯片为配合整合2D芯片调整了一些指令，结果不但由于两者整合不佳而影响了2D图像性能，还造成与Voodoo卡的兼容性问题，使得这个产品迅速淡出市场。

DirectX 5.0伴随着Windows 98在不久之后同时面世，微软跳过了DirectX 4.0的版本号，在DirectX 5.0中引入雾化特效，并改善游戏软硬件的兼容性支持。此时3Dfx已经发布了其最成功的Voodoo2加速卡，重新回到3D加速性能王者的宝座，Glide在DOS及视窗平台上都提供了完善的驱动支持，拥有OpenGL子集的支持，3Dfx也是DirectX编程接口的支持厂商，这一切都使得Voodoo2成为最适合各类3D游戏的全兼容加速卡，惟一的问题大概就是其仍然是一块价格高昂的附加子卡，若要算上主显卡的费用，一般电脑用家可真要好好算算账。此时，3D加速卡市场上正酝酿着一场翻天覆地的“雷爆”。

伴随着Windows ME版一同面世的DirectX 6.0，为3D游戏开发带来了最重要的支持升级，包括高分辨率下的32位色深渲染，以及环境凹凸贴图在内的最新3D特性。3Dfx赖以自傲的Voodoo2限于800x600分辨率下的16位色渲染能力，在迎战Nvidia最新的Riva TNT加速卡时欠缺性价比优势，特别是当



一贯采用怪兽造型的ATI也推出了Ruby美女，在PCI-E领域它又抢在了前面



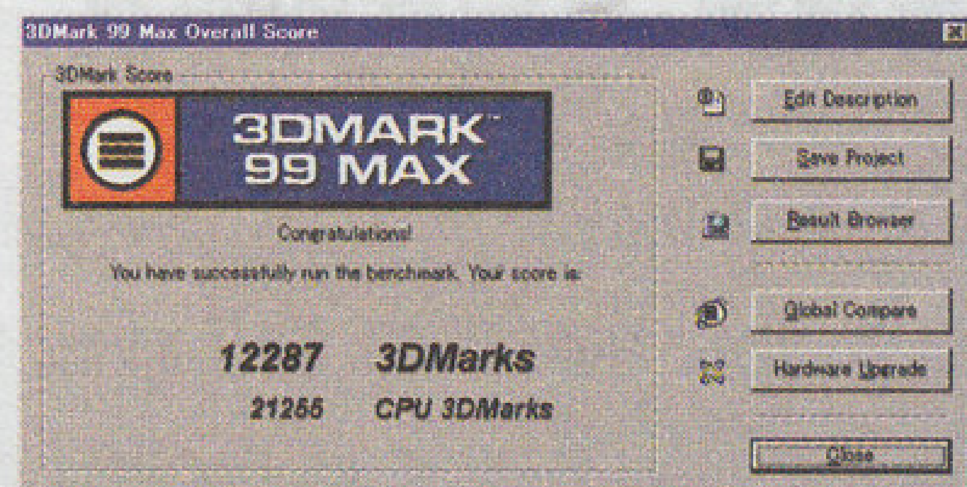
Nvidia 在 TNT 显卡发布初期发生游戏 3D 画面贴图瑕疵的情况下及时更新驱动程序，最终以“雷管”驱动将 TNT 加速卡的速度和游戏兼容性提升到相当成熟的高度，为其进一步取得市场主动权奠定了坚实的基础。此时 3Dfx 虽然推出了其单芯片 2D/3D 整合支持的 Voodoo Banshee，但已没有实力像 Voodoo/Voodoo2 那样独霸市场了。

DirectX 7.0 引入了硬件坐标转换和光源（T&L）特性，可将传统上由 CPU 处理的物体坐标变化及光照渲染交由显卡上的图形核心（GPU）来处理，PC 的系统处理能力将分布得更为均衡。1999 年 8 月，凭借锋芒毕露的技术研发实力和敏锐的市场眼光不断取得竞争优势的 Nvidia 公司，推出了全球第一片支持硬件 T&L 的 3D 加速卡 GeForce256，无论从技术水平还是 3D 加速效能上，都全面超越了市场上的所有对手，第一次使 Nvidia 坐上了 3D 加速卡市场的头把交椅。此时的昔日 3D 加速卡霸主 3Dfx 由于技术研发保守、产品生产与营销失当，市场占有率急剧下滑，到 2000 年 4 月 19 日，终于被竞争对手 Nvidia 收购。但 Nvidia 并未能够独霸天下，不久另外一家显卡制造商 ATI 也出人意料的发布了最新一代的 Radeon 7200，除了全面支持 DirectX 7.0 之外，在输出画质上更胜一筹。3D 加速卡市场转变为 Nvidia 与 ATI 角逐的舞台。

2001 年微软发布了 DirectX 8.0，它引入“像素渲染”概念，通过像素渲染引擎（Pixel Shader 1.0）和顶点渲染引擎(Vertex Shader 1.0)来体现动态光影效果。Nvidia 的 GeForce3 作为此刻惟一可编程的图形卡登场，游戏程序员无需撰写大量复杂的代码，就可以通过 DirectX 8.0 的编程接口获得以往难以企及的复杂水面效果。Nvidia 凭借 GeForce3 再次取得技术竞争的先机，并借此拉动着高、中、低端市场占有率的提升。不过在这一年稍后微软又发布了升级版本的 DirectX 8.1，将像素渲染引擎每周期指令数由 12 条提升到 22 条，并对 ATI 刚刚发布的 Radeon 8500 中新的指令与功能特性提供支持。这使得 Nvidia 与 ATI 在新一轮的竞争中又打了个平手。

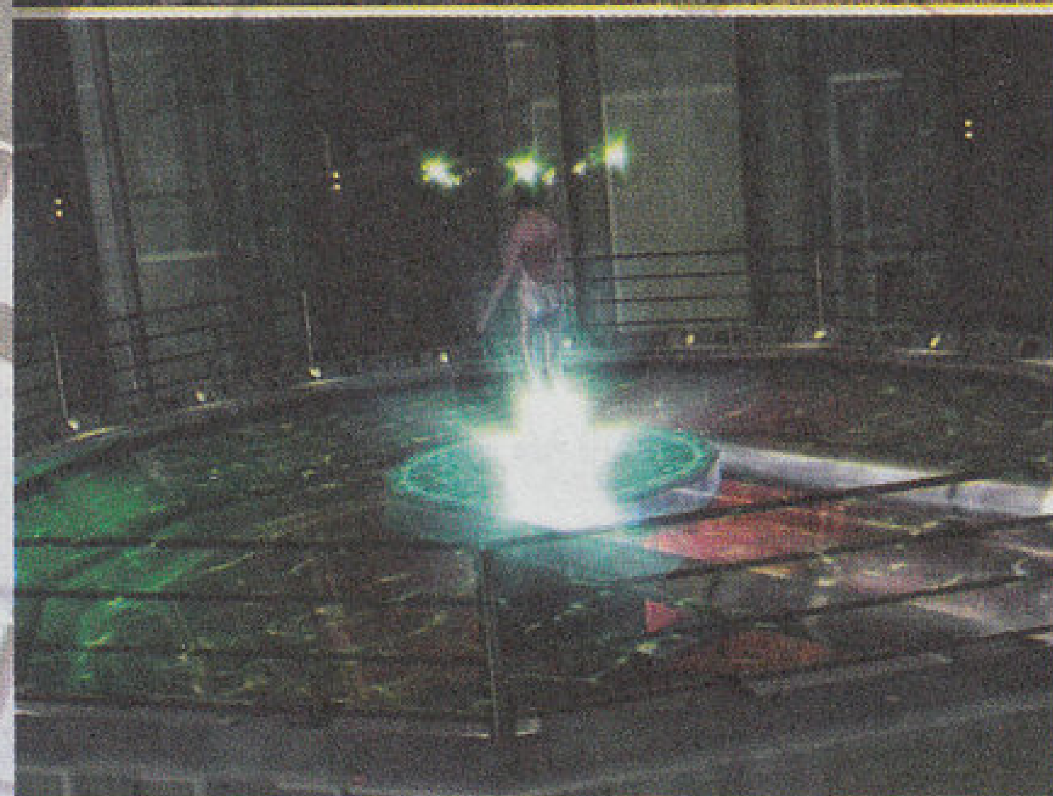
当微软在 2002 年 12 月发布它的 DirectX 9.0 时，ATI 早在同年 7 月份就预先发布了 Radeon 9700，成为比 DX9 自己还要更早支持其 2.0 版像素渲染引擎和顶点渲染引擎的显卡。到 2003 年 ATI 发布 Radeon 9800PRO 之前，Radeon 9700 是市场上惟一支持 DX9 的显卡产品。此次 DirextX 9.0 引入的特效不仅仅只是版本号的提升，与之前版本相比，2.0 版的像素渲染引擎具备完全可编程的架构，可即时演算纹理效果并进行动态动态纹理贴图，这一过程并不占用显存，理论上对材质贴图的分辨率的精度提高了无限多，其每周期指令数增加到 160 个，同时可操作 16 个材质数量，支持多重纹理贴图和任意长度的指令数，使电影级别的显示效果可以轻易实现。顶点渲染引擎采用新的控制指令提高着色效率，指令数更加倍为 256 个。整体的特性改进代表着可以在高复杂度的场景渲染中获得更好的性能表现。

微软下一代的 DirectX 10 将在 2005 年推出，其主要的变化就是完全放弃 GPU 当中的固定渲染模式，不再明确区分像素着色单元和顶点着色单元，2D、3D 或视频加速等任务可以实现硬件资源的自由分配，借此提升 GPU 硬件的执行效率。虽然目前 DirectX 9.0c 提出的 Shader Model 3.0 还没有被游戏开发商及显卡制造商广泛的运用，但 DirectX 10 已计划加入 Shader Model 4.0 技术，并首度实现 RayTracing 光线追踪，将位移贴









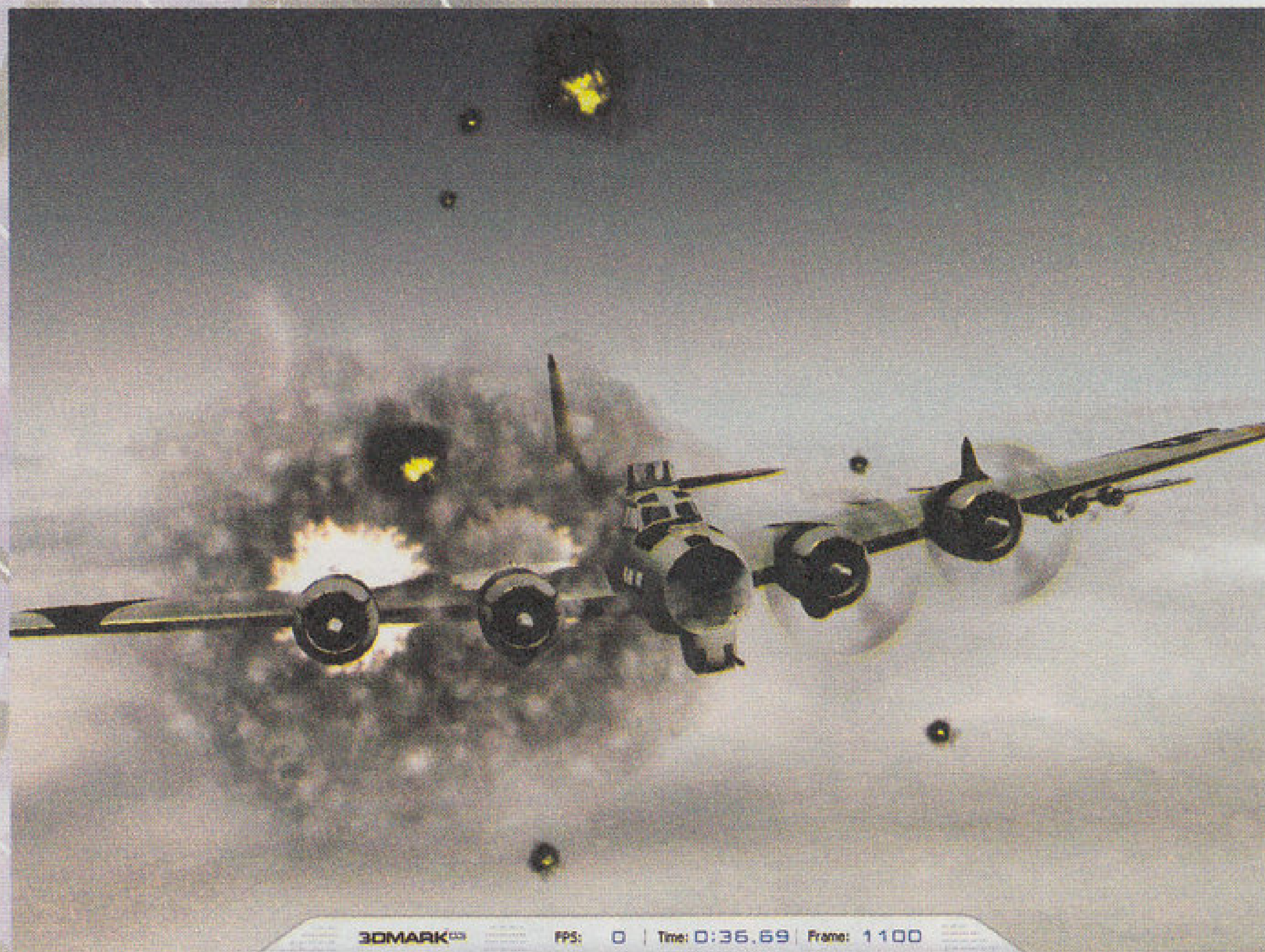


图显示作为标准之一。

在 Glide 编程接口随着 3Dfx 的陨落而退出 3D 舞台之后，DirectX 凭借微软的强势推广渐已成为事实上的 3D 游戏惟一标准编程接口。不过在最新的《毁灭战士Ⅲ》中，OpenGL 还顽强的展现着力量。而 ATI 也成为第一家在显卡产品中支持 OpenGL 1.4 规格的厂商，随后 Nvidia 也加入进来，在它的 GeForce6800Ultra 的驱动程序中提供了对 OpenGL 渲染语言（OpenGL Shading Language）的支持。无论硬件产品还是编程接口，有竞争才会有发展，这倒是不灭的真理。

■评测：风向标的倾斜

时值 1999 年，3D 加速卡市场正迎来它最纷乱的产品上市时期，3Dfx、Nvidia、ATI、S3、Maxtor 等厂商产品纷纷带着各自



的独特技术登场，DirectX 6.0 也挟着环境凹凸贴图等新特性发布。作为普通的玩家，选择一款能够满足需要的 3D 加速卡反而成了一个大难题——Voodoo2 的性能令人放心，但价格实在太贵，还需要配合主显卡使用除了像《雷神之锤Ⅱ》这样少数几个能够提供画面帧速率测试的游戏之外，整个消费市场也急需一个能够测试最新 3D 特效支持程度的方案。当时，OpenGL 的游戏性能测试已经有 Quake3 被广泛运用并被奉为标准，但基于 DirectX 的特效与性能兼备的测试软件却还没有，就这样，一家名不见经传的小公司 FutureMark（Madonion）将 3Dmark99 瞄准 DirectX 的专门领域推出了。

随着 DirectX 7.0 与硬件 T&L 特性的登场，游戏开发商开始广泛的运用 DX7 的全新特性去打造游戏的画面表现。FutureMark 于 2000 年推出 3Dmark2000，这是当时惟一可以全面支持 DX7 特性测试的软件，而且如同 3Dmark99 一样可供任何人免费下载使用。从这时起，3DMark 开始成为各种性能评测中不可或缺的测试项目。

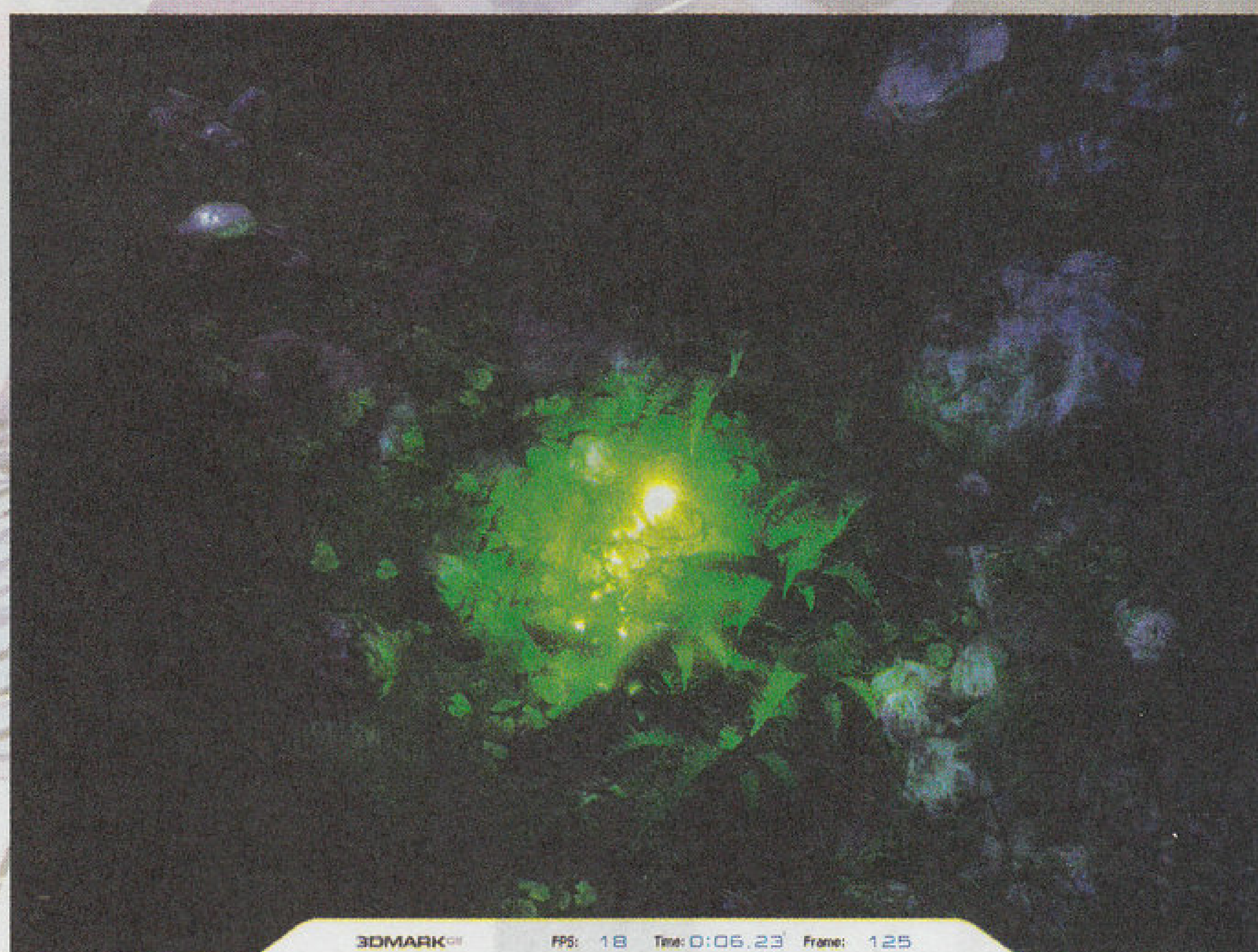








在 DirectX 8 带来像素渲染引擎与顶点渲染引擎的动态光影特效时，FutureMark 也相应推出了对应 DX8 和 DX8.1 的 3Dmark2001 及 3Dmark2001SE。在显卡产品快速更替的时代，能有一个稳定的评测基准真是造福了无数迷茫的玩家，3Dmark2001 更凭着它华丽的画面而分外引人瞩目。3Dmark2001 使用的图形引擎被称作 MAX FX，其最大的特点就在于光影处理效果方面特别强悍，将 DirectX 8 的强大图形特效充分展现出来。在 3Dmark2001 中取消了 CPU Test，力求将测试软件的形象集中在 3D 图形子系统的测试上。至此为之，3DMark 彻底奠定了基于 DirectX 权威 3D 测试基准软件的地位。



由于 DirectX 9.0 的延迟，直到 2003 年 2 月 11 日，3DMark03 才随之推出。时值 Nvidia 与 ATI 在 3D 加速卡市场正在进行激烈的市场交锋，定位于各个消费能力层面的显卡产品也在全面上市。而在各种媒体的产品评测上，3DMark03 被作为最新一代的评测标准，在其发布后迅速被采用。然而 5 月 23 日，





3DMark03 的制作公司在其官方网站上的一份文档中披露说，ATI 和 Nvidia 都涉嫌在显示驱动程序中加入对 3DMark03 的欺骗代码以获取 3DMark03 的评测得分。此话一出语惊四方，除了三家公司之间口诛笔伐相互指责外，普通玩家更对显卡评测尺度的公正性给予密切的关注。

特刷企划 FEATURES

Nvidia在其声明中所透露的信息非常有趣，其声称自己因为拒绝每年支付数十万美元加入3DMark03的beta计划，Futuremark就有意使3DMark03在Nvidia的一款硬件上运行效果不佳。相比Nvidia的回应，ATI方面则承认了自己做了对应的优化，但其强调这些优化是一种合理的、可真实提高显卡性能的措施。

事端一起，Futuremark的主要设计师之一Patric Ojala就在最新的声明中表示，作为一家不超过三十人的小型技术公司，并不希望与Nvidia这样拥有超过1500名员工的PC图形市场领导厂商对抗，同时就之前Futuremark官方网站的文档措辞可能对Nvidia的伤害表示遗憾，那只是为了维护自己公司测试类产品的公正性而已。这样一副息事宁人的态度，实在是令人感到感到不疼不痒。但事后Futuremark发布了3DMark03的升级补丁，Nvidia和ATI的显卡测试成绩都有下降。



显然，在驱动程序中专门针对测试软件的修改自然属于欺骗行为，因为3DMark不仅是普通用户最常引用的流行显卡测试软件，同时也在各媒体评测中被广泛运用，Nvidia和ATI也在其各自产品的性能说明中使用3DMark测试成绩来描述产品特性。当这些优化修改只作用于性能指标测试软件时，得出的成绩自然就无法代表其在真实游戏运行中的性能变化。

3DMark评测软件与Nvidia及ATI的是非恩怨可能永远没有理顺的时候，毕竟这也是一个商业化公司编写的一个软件，主观性不可避免的会体现其中。就在人们对性能指标软件出现严重的信任危机，同时也为缺乏公正的评测手段而不安之际，一个名叫FRAPS的小软件却逐步引起了广泛关注，甚至于在Intel的官方评测技术讲座上也被频频提及。这个小软件最初只是一个3D图像效能指示软件，提供类似有些游戏中显示当前画面刷新帧速率的功能。当它被3D评测圈发现时，它正集中精力于将自己发展成为可以后台录制游戏画面影像的工具软件。这个软件的意义在于将各种特效渲染的设定交给待测的实际游戏去设定，它只是忠实的记录游戏运行中画面的实际帧速率表现，并将数据进行记录和统计最低帧速率、平均帧速率及最高帧速率，供测试者自行参考。随着FRAPS忠实记录游戏性能表现的呼声渐高，软件作者也开始为测试的目的增加了越来越丰富的辅助功能选项，相信它会越来越成为产品选购测试不可或缺的小工具——希望它永远是"小工具"这么纯粹。

随着3D显卡制造商市场运作的深入，他们也开始逐步介入到游戏的研发过程中，为游戏研发商提供相关的3D编程技术支持，并使自身的3D加速卡产品从中获得尽可能完全的效果优化。与早期DOS时代游戏开发中由于缺乏相关硬件产品的技术资料而导致一个游戏无法很好的兼容市场上各种图形卡的情形相比，如今的研发合作在DirectX标准编程接口层面上已经没有了兼容性的问题，如果能借此发挥硬件的最大效能，也不失为普通用户的福祉。

但游戏软件与显卡品牌的结盟却是一把双刃剑。当今市场上两大主流3D加速卡系列都拥有各自独特的产品特性，在这些品牌结盟的研发游戏中当然会不遗余力的充分利用这些特性来展示其效能，但在对待其它品牌的显卡硬件时则不乏草草应付的案例，当这些游戏被相关厂商大力宣传作为性能指标时，这似乎又是另一轮的"黑金评测"运动了。

■未来：告别还是延续

"对于所谓'3D'游戏的见识应该是在1997年。当我在朋友家的奔腾Ⅱ上见到《时空游侠》时，激动得我对眼前的画面和为我演示游戏的朋友佩服不已——其实那不过是当时软件渲染与过场CG最为风行时产物罢了。基本上，倒霉的我是错过了3D游戏史上开天辟地的《古墓丽影》了，但却没有想到直到2004年才在N-Gage上玩到这一代。

2001年初上了大学，因1年级电脑课挂掉而发奋恶补，这才迎来了自己的第二台电脑——P3 733+GeForce 2 MX！这可不得了，GeForce 2 MX可是'超强3D显卡'——至少当时大街小巷的电脑杂志是这么说的。虽然我最初买电脑的目的绝对没有玩游戏的因素在内，但在朋友的推荐和商家的大力宣传下，还是花1000大元将"超强3D显卡"请回了家。为了不浪费投资，当然要拿游戏来试试。随意找来的《三角洲部队：大地勇士》可够唬人的，很长一段时间里，我一直认为这是我第一次真正见识了3D显卡渲染出来的逼真3维画面！日后才知道，这个游戏也不过是更多依赖CPU渲染而已。而所谓的'超强3D显卡'，在疯狂翻看电脑杂志后才知道，那只是当时最强的GeForce 2 GTS廉价版，少了一半渲染管线的MX性能甚至不如前代产品GeForce 256 DDR。

当然，因为从未见识过Voodoo的美丽画面(3Dfx此时已经被昔日名不见经传的小角色Nvidia收购)，当时仍觉得MX上运行的《极品飞车：保时捷之旅》、《雷神之锤Ⅲ》等游戏的画面非常出色。这时的我已经开始对3D游戏背后的3D技术感兴趣起来。"

当S君说起那些往事，神情显得相当平静。时至今日，3D技术早已不是什么新鲜的内容，每一代的产品更替，都无法唤回最初拥有Voodoo卡时的感动。在这个3D过剩的时代，每个人都保存着的就是亲自走过游戏产业3D革命时代的幸运，并对那些记忆中的《时空游侠》、《古墓丽影》以及3Dfx公司充满深深的崇敬之情，这种感情是对那群为玩家创造游戏革命的人的尊敬和钦佩。

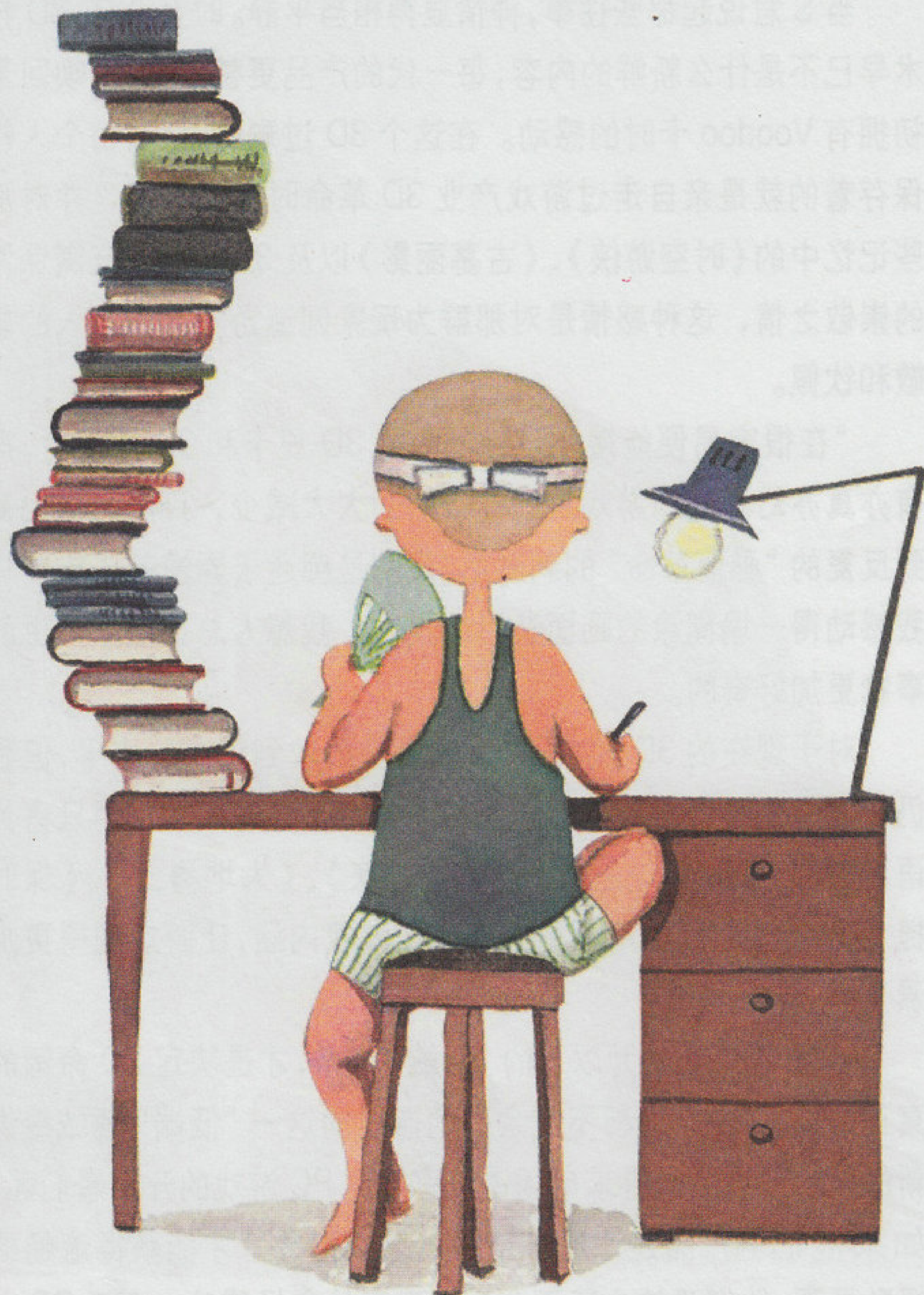
"在很容易便能接触到最顶级的3D显卡和3D游戏时，拥有亦真亦幻画面的游戏对我的吸引却大大减少，只因为当我受到反复的"画面革命"的刺激后，反倒是痴迷于弄懂若干年前将我感动得一塌糊涂的画面背后的技术。我想人总是对于陌生的事物更加好奇的。

对于现在的3D游戏，虽然技术已经做到很高的水平，但我仍旧期待能够带给我美丽感受的游戏。这种感受很难用只言片语准确表达，可以说是类似《时空游侠》、《大地勇士》、《保时捷之旅》等等，能够用画面准确烘托游戏内涵，让游戏变得更加漂亮充满灵气。"

时至今日，600元以下的"低端"显卡，才是决定3D命运的真正力量，各大厂商都不遗余力的通过向这一"低端"领域提供新的技术和产品来寻求市场占有率。而PC游戏的开发者们呢？如果他们的产品还津津乐道于在顶级配置下才能获得流畅的极致画面，他们恐怕永远不会赢得真正的市场成功。今日PC上的3D GAME已经拥有完全不输于家用游戏机的画面效果，然而这些效果却不属于大多数人。■







那年那夕的流水账

文 / 小孩孩跑跑跑

老四，还有打星际吗？老三吐着烟圈问我。

当然，只是不再执着。我笑着说。

老三叫丁小，和我同年同月同日生。他排老三，我排老四，是因为他1.90米的个子，而我只有1.70，武力在某些时候是很说明问题的，委曲求全的我成了这个和我同年同月同日生的人的弟弟。

老三，老大、老二和老五他们都好么？我问。

老二还在美国，已经很久没有他消息了……一走就是三年，杳无音讯。

我没有接过话茬，继续追问："老大和老五呢？"

老大毕业以后就回盘锦了，没有读书，天天琢磨着找大事干，这不，刚联系到北京有笔生意，就喊上老五一起过去了。

我"哦"了一声，拿起酒杯，干了杯里的酒，不再说话。心里想，三年了，我们5个从横冲直撞的高中生涯毕业三年了，怎么就三年了呢？怎么就各奔东西了呢？

我紧紧的握着酒杯，心里涌起一阵酸楚。

（一）

我们所在的高中是所郊区子弟学校，四周一望无际的高粱地，显得那低矮的围墙和破旧的白楼苍凉无比。就是在这样一所学校孕育了我们兄弟五个坚固的友谊，也成了我们"星际五虎"的发源地。

由于学校在城郊，又是封闭式教学，子弟们一入校就各怀心事。有忧郁伤神怕没机会出去玩，难以消耗自己过剩精力的；有踌躇满志想在3年里干出一番大事业的；也有混文凭混日子的。总之大家怀着不同的担忧，不同的目的，被这所高中捏到了一起。开学一个月后，不知道是哪位神通广大的朋友打探到了距离学校大概5公里，穿过一望无际的高粱地，会有个民风质朴的小镇。小镇不是我们关心的，我们关心的是小镇里的游戏室，据那位神通广大的朋友说，游戏室在一个很隐蔽的角落里，必须买张他画的地图，并且按照指示才能找到。于是，有着多年游戏瘾的我，禁不住诱惑，乖乖的掏出一块大洋，买了那张亦真亦假的地图。拿到地图后，我就琢磨着，啥时候去验证一下，是不是真有这么个世外桃源，也算对得起我那阵亡的一块大洋了。

住宿的学生是学生，被封闭的学生也是学生，学生是人，人总得洗澡，所以学校安排我们每周三的七、八节课是洗澡时间，有一个半小时，加吃晚饭的时间一个半小时，总共三个小时的时间，足够我神不知鬼不觉去验证游戏室的真假了。于是我喊上老大说："走，哥们带你快活去。"老大一本正经的告诉我说："时间太短了，可能不能尽兴。"我瞪他一眼说："靠，你丫想哪去了，跟我走吧，哥们准保给你个惊喜。"

就这样老大稀里糊涂的被我拐走了。我们按照地图的指示，先绕到学校后门，从第三片铁丝网里跳出去，越过高粱地，走到正良村。看到一个蜘蛛录像厅，这个录像厅的二楼就是游戏室了。我和老大，顺着地图指引的路线终于找到了这个游戏室，当时那个心情如同吃了蜂糖蜜饯，整得俺通体舒畅，愉快至极。心里反复的重复着一句话，这一块大洋花的值了！

稳定了一下情绪，和老大一人找了一台机子，由于兴奋点还没过去，所以习惯性的左顾右盼，看了一圈，满眼都是水晶矿、虫子、基地，数十台机器里都在演示类似的画面。我原本不爱流于雷同，总是自诩另类，所以我依旧玩着自己喜欢的RPG。等我爽的差不多了，看见老大在那里边挥舞着鼠标，边拉开架势和老板侃上了："嘿，老板这游戏不错啊，怪不得你们这都玩这个呢，这游戏叫啥名？"老板笑笑说："小兄弟，在学校憋得久了，自然不知道，这游戏是现在最流行的游戏叫《星际争霸》，现在都玩这个呢……"老大给我一个媚眼："小四，你也别那么个性了，咱也得入乡随俗不是？一起来联这个吧，我刚刚试了一下，挺爽。"我摇摇头，继续玩我的《仙剑奇侠传》。

当时，我以为我是不会接触这款游戏的，然而有些事情总是不会按照你预想的方向发展，就如同那个大屁股圆脸的MM，居然也会收到痴情男孩的情书，这个世界总是让人不可理喻。当我第二次踏入机房的时候，由于老大、老二、老三都过来了，并且在老大怂恿下，大家都开始玩这款叫



做《星际争霸》的游戏了，在这一天，我与星际进行了第一次亲密接触……

我没想到是，在若干年后，我会坐在这里，在电脑前打这些文字，我只不过是要凭借记忆的手，去翻开生命中那一张张剧照，那些人与事，能让我重温生命中的一些情节，并获得继续前行的勇气。

（二）

刚开始打《星际》那会儿，虽然有《红警》的底子，但也有点无从下手，所以我是看到神族的建筑物和兵种都很漂亮，就开始玩神族。老大性格比较深沉，而且具有说假话脸不红跟没事人一样、说真话的时候脸跟充血了似的那叫一个红的特点，所以他选择了阴险狡诈的虫族。老三是学生会干部，活动能力强，挺英明果断的，在《星际》里自然用的是智慧勇敢的人族。老二一天到晚稀里马虎的，估计和我一样，是看了神族的兵种和建筑好看才用的神族。老五呢，是高二才转到我们学校来的，是个神族选手。我后来问他：你为啥当初选神族？这厮的回答很有特点：因为当时我们那边都是用神族的，所以我以为《星际》里只有这么一个种族，我没得选择……

种族选定了，我也是一星际 er 了，当时还不知道电子竞技能发展到今天成为正式竞技项目，但仍然很兴奋，毕竟哥几个一起打游戏，我如果能略胜他们一筹，之后在他们面前耀武扬威一番，也是一件快事了。为了达到这个目的，我到处取经，最后一达人告诉我：开局别的不用造，只在口上造光子炮，家里出航母，当满地图都是你光子炮的时候，你就赢了……我认真的贯彻这位达人的战术，先灭电脑，再砍老大，力斩老三，真是叫我风光了好几天。这就是神族新手菜鸟上来普遍的打法——“立花守口憋大舰”。不过好景不长，当我把光子炮连到老三家里，被他“机枪兵+护士+坦克”的组合，一直从他家门口推到我家门口的时候，当我航母还没出来，后方就被老大飞龙偷袭的时候，我知道我的时代过去了……

自从我没落了，那句话怎么说来着，就是突然之间很多人来玩这款游戏了，就连平时只喜欢看电影的 MM 都开始打起了《星际》。老五也在这个时候从他那个瘪三学校转到了我们这个比他们学校更瘪三的学校，这小子刚来就把“龙骑海”的战术带热了，连克老大、大二、老三。我是那种平凡但却不甘平庸的小人物，喜欢在既定的生活上弄出点新意，所以自从我没落了以后，我就开始潜心研究《星际》的战术，并时常被我自己不断涌现出的新战术弄得无法平静。老五的到来，正好给了我一次试验自己战术的机会。我一直认为我挺有打《星际》的天赋的，后来事实也证明了这一点。我针对老五只出龙骑的打法，他跳二等兵，那我就跳出四等兵，直接出 Drak，等老五攒够了龙骑来攻我的时候，我也有了很多 Drak……只听老五那边“嗷”的一声，紧接着说：“我靠，反隐怎么造？”我知道了老五也是一只菜鸟。于是我义正词严的教育了他们一番，说：“打星际要动脑，动脑子知道不？”

我唾沫星子四溅说得正爽着呢，两个我们联谊寝室的 MM 向我走过来说：“呦，你既然这么强，敢一个打我们两个不？”我一看是 MM，压根没把她们当回事儿，就说：“别说你们两个，就是你们寝室那几个一起上，我也不鸟你们。”其中一 MM 说：“别说大话，是英雄是狗熊，咱打完了才能知道。”于是战斗开始了……那两个 MM 选定的都是 Z，因为是 1V2，又关系到我的名誉，所以我决定和战术思想还不成熟的她们打后期。选择了守口出航母的打法，我光子炮还没造好呢，12 只小狗就冲到我的家



里，那时候，还不会全民皆兵呢，毫无抵抗的被两个 MM4D 出狗给咬死了。我正在那边纳闷呢，两个 MM 怎么会 4D 出狗这么卑鄙的手段呢（当时是 1.07 版本，血池的造价是 150$，狗子出的很快，这种打法曾经无敌一时，但会遭人不齿，一般用此招者要么是新手，要么就是阴险的小人），正想着，看到了老大和老五在那边特阴险的笑，我就明白了，估计是老大和老五不服，故意用这种手段来阴我，整的我心里这叫一个堵，于是朝他们吼：“靠，你们要是觉得你们挺强就来单挑。”可是他们压根就不理我，就当我是空气……

（三）

诗人总说时光飞逝，日月如梭，我们在上课——逃课——机房三点一线的生活中，度过了高一。在这一年中，很多事情都改变了，比如我从不会打《星际》，到现在玩得不亦乐乎。比如以前吃饭打游戏都要交现金，如今竟然和老板熟到可以赊帐了。比如去年我们只盼星期三，因为只有那一天，我们才有胆量逃出来玩，而现在学会了想出去的时候就到医务室装病拿假条，然后明目张胆的出去玩。再比如以前我们只会立花守口出大舰，4D 出狗等初级战术，现在已经学会思考，知道 3 基地出狗和多 bg 出狂徒等等许许多多的星际战术……并且在那个机房里已然无敌，也觉得自己挺牛了，然而这个世界永远没有人可以牛到底，总会有比你更牛的人出现……

一天我们几个人和往常一样，跑到网吧去玩。一进屋，隐约的就感觉到了一股杀气，看到几个小子气宇轩昂的在里面坐着。我们找了机器坐下，老板就跟我们说：“这有几个沈师过来的高手，已经把这里所有的人都摆平了。然后问我，这个网吧就没几个像点样儿的吗？我当然气不过，就说我们这个网吧第一组合还没来呢。这不，他们就开始等你们过来了……”



有个家伙看我们来了，就站起来走到我们面前说："同学，打星际么？"说话的时候特有风度。我心里叨咕：小样儿，别以为装的跟绅士似的，一会儿我就会给你们留面子。有句话不是说得好么，叫无知者无畏，所以我们自然接受了挑战，3v3。我们这边排出了我、老大和老三的神虫最强组合。进入游戏，看着他们名字前面都带[SS]，那时候我们对站队的意识还挺朦胧的，看到他们这架势，才知道原来名字前面加个什么字母就可以叫战队了。

比赛的结果自然不用说，我们正屁颠颠的发展呢，那边各种颜色的兵一下就涌到了家里，就这样连续输了好几场，被打得毫无还手之力。而那边在比赛尾声都打出了gg……一开始咱还特农民的以为gg就是gogo的意思，后来才知道是Good game的意思，是对选手的尊重。想想当时真够丢人的，所以在一段时间里，我们都为了能打出gg耍酷而打星际。当然这些都是后话了。老大输了以后心情不爽，于是就和[SS]的人说："你们3v3强，是因为你们总研究3v3配合得好，有种来单挑。"

然后老大就选定了他最拿手的Z和一个同是Z user的选手进入了比赛，老大的打法我早就烂熟于心了，所以我主要是观察[SS]的那位选手，这一看可倒好，把我彻底吓傻了，视角不停的在切换，极为流畅的编队。行家一伸手，就知有没有，我在后面本来还想发表点自己的看法，一看这架势，我屁都没敢放。最后老大的刺蛇海被人家小狗+飞龙打的一点脾气都没有（ZvZ，小狗+飞龙是最经典的战术，一直留用至今）。然后沈师的人就离开了网吧，当时我觉得他们走的时候眼神特别的不屑。

败北这事，给我们的打击很大，大家一度很消沉，毕竟是在自以为很厉害的时候，一脚被人踹下来。不过自此，也明白了天外有天的道理，我们也开始背起鼠标键盘四处找人挑战，除了想打倒[SS]外，更多的是想打出gg。然而金钱和精力终究是有限的，我们的前进伴随而来的是拮据，正当我们踌躇之时，听闻世上有一名曰"战网"的去处。初去被虐数次，却依然开心无比，因为得知世界上居然还有比[SS]更强的人在，于是更投入了，因为我知道，在这里锤炼的我们，总有一天会打败[SS]。



（四）

邂逅战网，天天废寝忘食的在里面鏖战，有时打完一场《星际》，才发现自己的肩膀和腿已经麻了，打的过程中竟浑然不知，我发现我已经进入了一种前所未有的状态，特投入。这事发生在我的身上真叫一个稀罕。回学校以后，别人在学习园地贴的都是自己的文学作品或是书法，我当时贴了一篇《星际战报》上去，还特得意，告诉同学们这是艺术，当时的表情非常认真，然后我就发现老师那张很绿很绿的脸，他说："下课，你到我办公室来一趟。"

网络的普及，触及了网恋如雨后春笋般快速滋长，网络虚幻正好满足了人们的猎奇心理。人都是有好奇心的，所以上网的人，稍有不慎就会与网恋扯上关系，但我没想到的是，在茫茫的网恋大军里，竟然看到了老三的身影。

事情是这样的，当我们在战网日夜奋战的时候，却发现老三经常不去打，在频道里和人聊天，而且一聊就是一夜，要不就是魂不守舍的发呆，泡面的时候，把开水都浇到了手上，自己还在那边傻呵呵的笑。后来经过我们几个的严刑逼供，才知道老三和一个经常与他一起打2v2的MM恋爱了。网恋，在当时算是新鲜的，再加上咱那个时候都年轻，年轻到可以任性的说话任性的做事，所以对老三此举没也过份的干预，于是老三与这个在亚联战网ID叫"悠悠"同是沈阳人的女孩，开始了血淋淋的爱情。那时候，战网里的高手特多，就好像冬天菜市收摊后留下的数不清的大白菜叶子，如果在战网里，没几个高手罩你的话，天天被虐不说，实力提升的也慢。为了摆脱菜鸟的名号，许多许多的人都开始认高手做大哥，拉帮结伙的组战队……就是这个时候，人们对《星际》这款游戏的热情达到了顶峰。

一天晚上，我正和一个学妹在我们可以赊帐的那家饭店吃饭，老五急匆匆的跑进来说："四哥，快跟我走。"

我问："咋了？"

老五如实的说："三哥怒了，那个悠悠和他妈的别人好上了，也是沈阳的，三哥打听到那小子在阳光网吧，是YG战队的队长，要过去废了那小子。"

我当时就傻了，一个箭步就冲出去了，然后看见老三穿着一件黑色的风衣，蹲在马路边吸烟。说实话看老三这个样子，我心里特难受，真想当场把那对狗男女给废了。我正在心里发感慨呢，老大、老二截了一辆出租车向我们招手。我坐在车上，脸贴着车窗，沈阳夜间景色挺美的，但此时的我无心欣赏。听着老三在那边说：阳光网吧是那小子的地头，我估摸着怎么也得有个二三十人，到时候大家都别冲动，我就想和男的聊聊，把事儿说清楚。这时的他似乎很理智，老五在我耳边嘀咕："他们要是敢动三哥，我能废一个就废一个，和他们拼了。"我点了点头，其实我心里也是这么想的。"他们挺牛的"，老大很老道的说。

大家就这样有一句没一句的谈论着，脸上都是既沉重又刚毅的表情，那时候经常说"废"了谁，其实也就是打一顿。我忘记了是怎么下的车，稀里糊涂跟着他们走着，也没注意到了什么地方，等我缓过神来的时候，眼前赫然写着"阳光网吧"四个大字。

老三在门口沉默了一会说："我自己进去，你们都在外面呆着，我要

是10分钟还没出来，你们就跑。你们要是不听我的，以后就当没有过老三。”说完，他头也不回的就进去了。看老三进去的那一瞬间，我觉得很难过，可是我告诉自己现在不是难受的时候。老大在那边特深沉的说：“一会里面有动静，咱几个马上就冲进去。能把老三拉出来最好，拉不出来，最多一起进医院。”

我们都没说话，只是点了点头。不知不觉的过了5分钟，里面一点动静也没有，我们正犹豫要不要进去的时候，门口出现了老三特别忧伤的脸，他说：“那小子不在……”当时我以为这样的结果或许就是最好了，平静的结束一切，可老三做出一个叫我们大家特别接受不了的决定。他说：“我还想见悠悠一面，想问个明白。”老五当时就给老三一拳说：“你他妈的脑子进水了啊！和那女的还有什么好说的。”“你们不明白，我没别的意思，我就想知道为什么，我真没事儿……”然后我就看见了老三拨通了一个电话，估计是给悠悠打的。打完电话，老三一句话没说，转头就开始跑。我在后面看着老三的背影，看着他身上被风扬起来的风衣，我觉得嗓子眼儿很堵。我不敢说话，也不敢喊他，我怕我一喊，会哭出来。所以我们都没有去制止老三，只是跟着他在后面跑……

不知不觉的，跑到一楼群里，我们看见了老三，也看见了那个叫悠悠的女人。以前那女的来学校看过老三几次，所以我们都认得她。我们不敢离他们太近，怕打搅到老三。要知道当时是三九天，外面特冷，我们几个象小偷似的蹲在离老三不远的楼洞里，大气儿也不敢喘，空气跟凝固了似的特压抑，令人惆怅。老二性子最急，在这边蹲不住了，想过去看看情况，听点消息啥的，他这么一急，几个人都受不了了，于是我们决定集体去买烟，因为小卖店就在老三和悠悠的旁边。就这样我们开始了无数次的买烟，买到身上的钱几乎没有了，又开始买锅巴，等身上的钱连锅巴都不够买的时候，我们又开始买糖，一毛钱一块的那种。我们无数次的从老三的身边经过，尽管听到的是支言片语，几乎一点用没有，但我们还是来回的买着东西，我们这样做，就是心里感觉踏实。然后我们就看见老三把自己的风衣脱了下来，披在那个女人的身上，之后送那个女的进了楼洞，再然后，我们就看老三向我们招手，于是我们微笑跑过去……之后的很长一段时间，我们都没提及此事，老三也没有再说过一件关于悠悠的事情。后来在一次酒桌上，老三明显高了，一手拿着酒，一边对我们说：“网恋就是一杯苦酒，会殃及正常生活，让人难以下咽……”我们几个听完了，就开始哈哈大笑，因为我们知道，老三真的走出那段感情了。

（五）

生活开始朝一个越来越简单明朗的方向划过去，我们在学校里进进出出，在形形色色的事件中长大，在苦与乐、笑与愁中，步入了那“成也高三，败也高三”的岁月，无论我们曾经多么的任性，多么的张狂，现在都必须收敛了，高三的一年，是充满奇迹的一年，那些好的成果、坏的恶果，都会戏剧般的在这一年粉墨登场。

学校为了能督促我们学习，防止我们翘课，把我们寝室从原先的二楼，换到最高层的四楼。然而学校的这一举动，没有取得他们预想的效果。题海战术的冲击、思想上的束缚、心理上的压抑和对《星际》的狂热，使我们无法忍受在高楼宿舍里的痛苦煎熬。一天，我们承受痛苦的能力终于抵达最底线，老大说：“咱飞出去通宵吧，我知道二楼厕所窗户是活的可以出去。”于是我们就避过四楼寝室老师的耳目，蹿到二楼的厕所，打开窗户，一个个的踩在雨搭的上面跳出去。我是最后一个跳的，因为毕竟太高，我心里有点慌，但我在后面看他们一个个都跟夜行者似的，嗖嗖的往下飞，也就顾及不了那么多了，一闭眼睛就下去了。

出去以后，就开始往机房跑，真有点胜利大逃亡的味道。那一晚上我们玩的很开心，除了老三……因为他的人族一直贯彻着忍者无敌的战术，拼命的防守，所以大家都喜欢和老三打，不用担心老三会推出来进攻，而且人族的反隐能力弱，经常会被我们空运Dark和快出Lucker打得很郁闷。我们沉浸在蹂躏老三的快乐中，就这样度过了这个晚上。

早晨6点半，我起身准备返校。尽管我贪玩，可是对学习一直没有扔下，相对他们四个，我学习是最好的，对上课也没含糊过，所以一般都是我们五个一起去通宵，他们四个留在网吧睡觉，我自己回来上课。结果刚进校门，我血压噌的一下就上去了，我看见班主任老师站在学校门口。我当时的感觉真是万念俱灰，脑子里立马想到的是我妈妈到学校来，之后看着我那种特辛酸的表情。我吓得有点傻了，当时不奢望别的，只希望老师不要叫我妈妈来，我就阿弥陀佛了……

就这样我在老师的办公室反省了一上午，下午我看见他们四个也进了老师的办公室，而且用特怨恨的眼神看着我，看得我心里直发毛，但我始终没搞清原因。令人庆幸的是老师并没有追究我们几个的责任，回寝室的时候，老五坐在老大的身边不知道在说什么，老三在一边抽着烟，老二低着头一直端详着手机屏幕。看我进来了，他们一样用特怨恨的眼神看我，当时我就火了，刚要发作，就看见老五抡圆了胳膊给我一耳光，看上去挺狠的，落在我脸上的时候我还纳闷呢，怎么一点不疼呢？老大说：“小四，这么长时间兄弟了，没想到你出卖我们。如果不是你告诉老师，老师根本不可能知道我们几个在网吧。”然后他们几个都从我身边走过去，没有一个人给我解释的机会。我靠在门上，身子一点点的滑下去，眼泪跟长江决口似的往外冲……

那天以后，他们四个与我形同陌路，我以孤独的姿态在校园里行走，看他们四个从我面前面无表情的经过。有时候我会错觉般的听到他们在喊我：“小四，来一起打星际……”每每这时，我的心里就会涌出排山倒海般的悲伤。从此我的生活里，没有朋友，只有枯燥的外语单词，简单低级的数学题。我不知道我现在学习还来不来得及，可是我已经没有退路，我是过了河的卒子，不能再回头。我在已经输得一败涂地的情况下，仓促应战，接下来的日子开始变得越来越平淡，越来越简单，单一的重复，除了做题还是做题……

高考过后，我接到了班主任的电话，电话里除了通知我拿到东大通知书外，还告诉了我另外一件让我泪流满面的事。他说：“我在高三开学的时候找过你那四个兄弟，告诉他们说，你只要好好努力，就有考上大学的希望，他们听到之后什么也没说就出去了。就是你们翻脸的那一天，他们四个来找过我，告诉我，你们几个晚上会出去通宵，叫我早上在门口等你，抓住你以后，他们四个自己再到办公室来自首……”■





文/安安

当我再次打开《Painful Slayer》时，我分明感到一些湿润的东西从眼角顺着脸庞慢慢滑落。

我上一次打开它是在十年之前。十年来，这个仿QUAKE的游戏越来越流行，几乎像海水一样淹没了世界的每一个角落。而我却一直被流放在这片海的孤岛上，注视着它的生息，这么近，又那么远。

阳光透过网吧的玻璃落在我的脸上，温柔而哀伤。我喝了一口咖啡，便迫不及待的开始了与PS阔别十年后的团聚。

整个游戏已不是记忆中的样子，虽然基本操作没怎么改变，但地图和装备已面目全非。我一上场就显得枪法凌乱粗糙，行动呆滞迟缓，几乎所有对手都把我视为待宰羔羊。看着自己在屏幕上一次次的倒下，我有点黯然，难道十年的时光真能把一切都带走？

“那个人不是CK么？”

“CK是谁？”

几个坐在我身上后的玩家看着我窃窃私语，我开始剧烈的咳嗽。

“他是当年的PS之王啊。”

我的时间似乎在十年前就停止了。后来的我一直靠着在那之前的记忆苟延残喘：在那里我是世界第一PS高手CK，从未被改变。

我曾一举囊括三个《PS》世界性大赛的冠军，成为第一个大满贯获得者。我的风头因此一时无两，几乎成为《PS》玩家的偶像，长期坐拥PS的霸主地位。这一切一直持续到叶的出现。

叶因为在一场公开赛中打败了排名世界第二的选手而声名大噪。之后他迅速上位，一年之内拿下众多比赛的冠军。但他一直避开与我比赛，当时外界有评论说他是自知经验尚浅，故暂时不与老道的我正面交锋。

但我从不这样认为：我私下看了大量他的比赛录像，他的风格剑走偏锋，与我霸气十足的打法正是两个极端。若我们狭路相逢，鹿死谁手还是个未知数。

第一次和他碰面是在一家游戏机厂商GCK的周年庆典晚宴上。他看见我后，向我点头微笑了一下。然后走过来对我说了两句话。第一句是：“你好，CK。”第二句是：“我要和你打。”

晚宴结束时，GCK宣布了一件事：将为我和叶举办一场盛大的比赛，胜者将赢得一份价值100万美金的代言人合约。

我对GCK这种廉价的做法非常不屑，但对与叶一战的渴望，让我答应出赛。

比赛前，我进行了大量的训练。同时找到曾与叶对战过的朋友探讨。我之前就知道，叶擅长的是TIMESTOPPER，一种类似QUAKE中RAILGUN的精确射击武器。从朋友犹有余悸的话语中，我知道他一定超乎寻常的快，我若无法比他更快，便无法活得比他之前的所有对手更久。

我和他在伯仲之间，要有所突破殊非易事。正当我为此绞尽脑汁之际，我的女朋友水仙为我带来了一件礼物。

水仙的父亲是一位电脑工程师，他为我设计的优化软件让我每一次比赛都能将游戏按我的个性调整到最佳状态，我心里对这位未来岳父一直十分感激。他听说我要与叶比赛，就让水仙带来了一个他们公司研制的新型鼠标。这款鼠标具有超越以往所有鼠标的超高灵敏度，其性质相当于一台独立的计算机，当时还在研发阶段。

我使用这款鼠标后感觉确是如有神助，不但行动更为敏捷，连枪法都奇迹般的更上一层楼，这让我对击败叶信心大增。

我永远也不会忘记和叶比赛的那天，那是平安夜，天空下着纷纷扬扬的大雪。我出门的时候笑着对水仙说，今晚圣诞老人会送给我礼物。

在赛场见到叶，他的样子还是那么冷静。我们并不交谈，各自安静的坐在电脑前。

八点钟，主持人宣布比赛开始。我们的比赛通过网络和电视全球转播，数百万名观众都在收看。场内观众开始大声喧哗，记者也忙碌起来。但我坐在隔音的比赛区里什么也听不到。我的眼睛盯着屏幕上的对手，手飞快的操作，当时的感觉像是在书写历史。

几分钟过后，我已完全控制了比赛的节奏。叶在技术上确实已登峰造极，但他和打过数千场比赛的我相比在经验和感觉上还稍逊一筹。他太急于用TIMESTOPPER将我一击毙命，结果反因为急于求成被我屡屡得手。比赛还剩3分钟就要结束了，比分是46:20，我遥遥领先，胜负已无悬念。这时，主持人突然大声宣布比赛中止。

我一愣，抬头看叶，只见他因已成败局而面色苍白，但显然也对主持人的决定一头雾水。

主持人匆匆离开。过了一会，他带着几名裁判回到比赛区，走到我面前对我说：“CK，我们怀疑你使用了作弊程序。”

技术检测的结果，我的鼠标里携带有一套加速和自动瞄准程序，我百口莫辩，被当场取消比赛资格，叶取得了本场比赛的胜利。

这飞来横祸令我如遭五雷轰顶，而接下来的连串打击则让我彻底坠入深渊。有人指控我之前的比赛也曾多次使用作弊程序，出庭时我看见证人席上坐着一个我意想不到的人——水仙的父亲，我的未来岳父。他向法官声称，他给我的程序表面上是作优化用途，实质上和那个鼠标里的东西是同一货色。

审讯的结果，我的罪名成立，被国际PS协会和国际游戏联盟处以最严重的惩罚：十年内禁止接触PS。我是历史上第一名受到这种处罚的游戏运动员，原因是我玷污了游戏运动的荣誉。

水仙在给我留下一封信之后离开了我。她在信里说她对不起我，她的父亲为了从GCK处拿到一笔经费，才设计陷害我。GCK早就有意签叶做代言人，为了把叶捧为新一代PS天王，就必须先整垮我。

我笨拙的练习着跳跃技巧，在别人看来就像一个初学者。除了跳跃，还有射击、闪躲、装备属性、武器配合……几乎一切都要重新开始。

我开枪前犹豫了一下，机会转瞬即逝，这一枪果然打偏了。我叹了口气，一股强大的挫折感向我袭来：十年前我失去的不仅是名誉与地位，还有一样重要的东西——自信。

水仙的父亲在法庭上信誓旦旦的说，我的技术完全得益于他的程序。这不得不让我置疑我辉煌的战绩里究竟有多少水分。我有时会对着镜子问自己：我究竟是天纵其才的PS之王，还是只是一个靠作弊程序招摇撞骗的可怜虫？

从网吧出来时，已是深夜十二点钟。这几个月来我每天都来这间网吧打《PS》，



直到筋疲力尽，口袋空空如也。

我把脸转向网吧外贴着的一张海报，浑浊的眼睛里顿时射出光芒。那上面写着：第五届天下第一PS大奖赛即将开始。底下注明：冠军除了能获得奖金若干外，还将得到与当今PS第一高手STC进行公开比赛的机会。

这就是我几个月来勤修苦练的原因——我要参赛——我不敢奢望夺回失去的东西，我只是要对这个世界证明：我还在。

我一边吃着泡面，一边看着电视。新闻里叶正在向即将开幕的天下第一PS大赛道贺词。他退出职业生涯后就一直在国际游戏联盟工作，如今已贵为联盟副主席。作为一代宗师他桃李满天下，新生代PS天王STC就是他的学生。

电话铃响了，我毫不情愿的拿起电话，里面传来熟悉的声音：“病人206号，今晚按时服药了么？”

“服了。”

“那就好。你要按时服药，才能早日康复。”

挂了电话，我冷笑一声。康复？下辈子吧。我望着电视机旁的药瓶，上面很显眼的标着一个英文单词：CANCER。

是的，我患了肺癌，可以说已是半个死人了。自从被赶出PS界后，我贫困潦倒，十年来过着极其颓废的生活。酗酒，抽大麻，各种恶习不一而足。因此有此下场也毫不出奇。但一年以前，我已把所有恶习都戒了，只为了即将回到我身边的PS——我想一切都从头来过，尽管我知道，我的路已差不多到了尽头。

我参加天下第一PS大赛的消息一经媒体报导，立刻引起轰动。各大报纸纷纷以“昔年王者重出江湖”、“复仇者归来”等夸张的标题加以形容，我也每天疲于应付各路记者的采访。

“阔别了PS十年又重回战场，请问你有何感想？”

“高兴，也难过。”

“这次复出心态如何？”

“和以前每一次比赛一样。”

“听说你经济遇到了困难，这次参赛是为了钱么？”

“我只想和STC打一场。”

“当年与叶先生一战令你失去了一切，请问你有什么话对他说么？”

面对最后那个问题，我只是笑了笑。我想说什么，叶知道。

经过数月的磨炼，我的技术恢复得很快。我渐渐了解到，天下第一PS大赛其实只是个不起眼的小赛事，参赛的多是业余选手，大多是为把这个比赛作为职业化的跳板而已。由于对手水平参差，我一路毫不费力的过关斩将。

杀到了决赛，与我争夺冠军的是目前世界排名第二十二的一名美国选手。这场仗打得异常艰苦，我这个当年的世界第一在对手面前险象环生，最后以3分的微弱优势将他击败，取得了胜利。

作为冠军，我得到了一笔不多不少的奖金。一周之后，我将与STC进行一场公开赛。

对其他人而言，这无疑是扬名立万的好机会。而对我来说，这将是一个职业游戏运动员最后的谢幕。

还有两天就要与STC比赛了。我再次来到这间小网吧，进行赛前的练习。

网吧里人很少。我刚在坐惯的机位上坐定，有人拍了拍我的肩膀。我抬头看，站在我面前的是一位清秀的年青人。他微笑着问我：“你是CK先生么？”

“那是我的游戏ID。有事么？”

“我想和你打一盘PS。”

面对这突如其来的挑战，我有点不知所措。虽不知对方是什么来头，但一个普通网吧玩家水平再高也有限。不过我早已厌倦了BOT，有人来当陪练也聊可遣怀。于是我点点头：“请。”

游戏开始，我简直不敢相信自己的眼睛：我竟然像靶子一样被他任意射杀，毫无还手之力。我生平见过最顶尖的高手莫过于叶，但叶跟这个人相比简直不值一提。他那种天马行空，生杀舍予的打法，让我不禁深深的为自己的技术与想像力悲哀。

随着对手的比分飞快的增长，我愈加明白自己老了。我的PS世界停留在了十年前，眼前是一个已经不属于我的战场。终局，比分26:0，我身体像在崩溃，几乎无法站起来。

那个人走到我身边坐下，微笑着说：“CK先生，你猜到我是谁了么？”

“除了天下第一高手STC，还会是谁？”我面无表情的答到，心口处有种撕裂的痛。在游戏打到一半的时候我就猜到了他的身份，但我实在无法承认两代天下第一竟然会有这么大的差距。

“这十年来，PS改变了很多，你阔别良久，是难免生疏的。”他继续微笑着说。

“你确实厉害。就算是十年前的我，也不是你的对手。”我极力说得轻描淡写。

“但我知道，当年老师败在你手下。”

“那次比赛我借助程序之力，作不得准。”我淡淡道，胸口又在隐隐作痛。

STC定定的看着我，过了一会，他一个字一个字的说：“根本就没有什么做弊程序。”

“什么？”我失声道。

“你用的鼠标只是一个特别灵敏的鼠标而已，没有任何特别。CGK早就买通了国际游戏联盟，对你的指控是在场所有裁判共同编造的谎言。你的前准岳父也对法官撒了谎，他编的程序只是一个普通的优化程序。”

STC定了一下，继续说：“老师当时对这一切毫不知情，直到他成为国际游戏联盟副主席才发现了真相。但可惜，他帮不了你。”

他的声音渐渐低下去，眼里满是愧疚。我能理解，我确实没有理由让叶为我做任何事。除非我希望他变得和我同样下场。

过了一会，他继续说：“CK先生，我知道你现在一定很难受。但我还有个不情之请。”

“什么？”

“我希望你不要出赛。刚才的结果……你也看到了。这样的败绩会带给你很负面的影响，目前保住冠军荣誉对你来说比什么都重要，未来的出路我和老师会帮你安排的。”

他沉默了一会，吞吞吐吐道：“本来我也可以假装输给你。但……但作为一名PS运动员，我有自己的原则。”

我听了淡淡一笑：“我也是PS运动员。所以我不但有原则，还有尊严。”

我站起来，头也不回的走入门外的夜色里。

接下来两天里，我没有再练习，因为我知道这没有意义，多少练习也无法弥补我与那位年青人之间的差距，我的光荣与梦想将在比赛中被他击成粉碎，这就是我落幕注定的方式。

我不再想未来，开始陷入对过去的回忆之中。身后的十年就像一片落叶，还未生长就枯萎了。3000多个日子像是一朵花开的时间，不被春天带走，也等不来荼蘼。

再往前点，在那记忆还未枯萎，还在生长的时候，有多少悲与喜与深情今生不再？

我想到了水仙，如果我没记错，我的时光就是停止在了她离开的那一刻。

我进入比赛区的时候，发现一切都没有改变：观众依然拥挤，记者依然忙碌，我依然被隔音玻璃包围，什么也听不见；甚至，连人也没有改变：我依然是我，另一个，依然是叶。

他站在比赛的电脑前，一脸淡定的看着我，目光恍如隔世。

“是你？STC呢？”我说。

“他不会来了。今晚你的对手是我。”叶平静的说。

“为什么你要代替他来？我听说你退隐了。”

“我确实很久没碰PS了，但十年来我一直很好奇一件事。”

“什么？”

“如果一场25分钟的比赛在22分时打到46:20，那最后的3分钟到底会不会有转机？”

他眼中有笑意，我也忍不住报以微笑。什么也不必再说，我们各自坐到电脑前，进入了游戏。

这场比赛的结果如何，已经不重要了。因为这已不再是一场比赛，而是一个故事的结尾。

一个关于承诺的故事。

据媒体报导：“著名游戏运动员CK在打完公开赛的两日后离开了人世，年仅39岁，死因系肺癌。在大量证据面前，国际游戏联盟承认当年对CK的指控是错误的，联盟主席已亲自出面道歉，并将追认CK为‘杰出的游戏运动员’。”联盟的叶副主席及以世界头号选手STC为代表的许多年青选手在缅怀这位伟大运动员的同时，也向他为PS及游戏运动做出的巨大贡献致以最深的敬意。

据说CK在去世前曾留下遗言，他说：游戏运动是不朽的。■

K文

需要休息

文／鸟

去掉我的高中，从大学开始说起。

《奇迹》，180级战士，220级法师。

《传奇世界》，36级道士，40级战士。

《梦幻西游》，90级女仙，78级男魔。

《天堂Ⅱ》……

我有不少拥有如此辉煌战绩的朋友。不过，如今他们中的很多人已经忘记了那些酣战的日子。有人为了硕士博士圣斗士等更高的学历在图书馆奋斗着，有人为了爱情昏天黑地的和女朋友在一起亲着吻着拥抱着，还有一些人什么也不为，没完没了的看漫画和DVD，只有屈指可数的几个人，依然在游戏的世界里徘徊。但是，即使是在最后的几个“留守者”心里，游戏仿佛也已经失去了昔日的魔力，乐趣正在变为一种无聊的桎梏。“大彻大悟”的逃出游戏的牢笼后，抬头看看天，我的心中有着说不清的茫然。

还记得开始的时候吗？华丽的画面、帅气的人物、令人眼馋的装备……我们忘乎所以的整天在神佩加6的头盔和加5的项链到底有多少细微的差别，然后在假期里，据守网吧奋战N个晚上，还有无数张点卡和以几何速度增加的网费。清晨的阳光里躺在床上，嘴角还流露出仿佛是幸福的微笑。但不知从什么时候开始，游戏开始让我们感到无休止的疲惫。每每离开电脑屏幕，把脸露在初冬寒冷的风中，我就有一种说不出的轻松。那时我便想问，游戏，还有它所必须具备的乐趣，都消失到了什么地方？

我们是为了获得满足而进入游戏的，人类的满足，很大程度上来自于成就感。我们的级别要比别人高，我们的属性要比别人好，我们的剑要比别人锐利，很明显，在这样不断竞争的世界里，自我炫耀能够得到最大意义的满足。但很快的，别人的级别都比我们高，别人的属性都比我们好，我们手中的剑变成了过时的便宜货。正如现实生活里于对时尚的追求一样，越懂得追求时尚的人，越疯狂追求时尚的人，就越容易产生一种被时尚抛弃的感觉。小小的成就感总是搭配着巨大的失落感而来，我们得不偿失。

网络游戏带来了建立在竞争体制上的乐趣，却很容易让人产生疲倦的感觉，我们如同转轮上的老鼠，不敢有丝毫的懈怠，生怕睡一觉起来，级别就比别人低了，装备就比别人差了，就赶不上二转三转七八九十转了。现代生活巨大的压力使我们不得不面对许多的竞争，我们要更好，我们要更强，在游戏里，我们依然要更好，依然要更强。可是，人总会累，总会疲惫，我们在什么地方休息呢？

给我一款能让我休息的游戏，我的要求就这么简单。■



做合格的演员

文／踏风而来

从诞生开始，便成为人生这个大舞台中的一名演员，自此你便要不停的在时间和空间的场景转换中饰演着一个又一个自己并不了解的角色。如果说在生活的演出里，我们无法选择自己的身份，那么游戏就给了我们成为演员的机会。角色扮演游戏贯穿了整个单机时代的历史，而网络时代带来了多人在线的角色扮演游戏。从在单机中做一个别人设定好的演员，到网游中自己亲自站到舞台上，表演越来越向着本色发展。

不过，人总是不能满足于现状。在网游这个自由的舞台上，一些人开始不满足于一种固定的游戏方式，为什么一个男生（女生）不能选择女性（男性）角色去游戏？一批又一批的男生和女生开始涉足异性的生活领域，他（她）们模仿着异性的言谈举止，这种行为使得本来虚幻的网络更加扑朔迷离，有些人纯粹是为了通过使用异性角色而获得一种无法在现实中体会到的感受，有些人则怀着卑鄙的目的去欺骗他人的财物乃至感情。

我有一位哥们曾在一款网游中以女性身份示人，并且和游戏中的一位GG关系很好，几乎形影不离。我曾问过他，这样假扮异性是不是在欺骗对方，他则告诉我，这位GG一不问人年龄二不打听所在地三不管男女都以诚相待。而我的朋友，则是因为这款游戏的职业限定才选择了女性角色，并且其行为保持着本职业应有的特色，从未对这位GG饭来张口、衣来伸手。这样两个纯粹为游戏而游戏的玩家碰到一起，不管是扮演着本色的自我还是忠于职业的形象，他们都是一名真正的演员，虽然其中一人的真实性别与游戏不符，又有何妨，性别本不是他们游戏的重点。



曾在《喜剧之王》中看到这一幕，周星驰曾扮演一个根本没有动作的牧师角色，当众人因为一只蟑螂而在他身上乱敲乱打时，他因为导演没有喊“cut”而一动不动。这样一个在一部影片中根本微不足道的角色，便能如此投入的去演出，他不成功，还能有谁才算得上是名演员呢？

在如今的网络世界，那些过去曾被网络文人粉饰的聊天室已经不复当初般充满了优美的诗词歌赋，先是增加了语音对话功能，紧跟着视频的面对面接触也成为可能，然而这样的网络，还留有过去那种羞涩而纯真的对话么？还有人在为自己几个简单的词组所组成的名字而扮演那符合名字特性的人物么？简单如聊天室，复杂如网游，人们交流的方式越来越先进，然而合格的表演者却越来越少了。我们是演员，是人生这个舞台的演员，在这里是一个真实的自我，而网游让我们可以去饰演许多的角色，让我们有了如电影明星般的体验，在这个缤纷的天地中，请对得起我们所扮演的角色。■

K文

百万金，何其轻

文／灵制

长城下巍巍雄关，曾经金戈铁马的古战场，在这里举行的游戏比赛，更像是一次历史与现代交融的行为艺术。在清风的吹拂下，在闪烁的显示器前，要获得100万的天文数字，你只需撑过10分钟。就像古老的西班牙竞技——斗牛一般，在短暂的一瞬决定生与死，用胆识和气魄去赢得英雄的称号和诱人的财富。但你的敌人是Johnanthan' Wendel，Fatal1ty——那个CPL三连冠，那个FPS战场上如神般的存在，那个几乎不可战胜的对手。

你有什么资本去挑战？胆量？谁都有，尤其是为了100万，我想没有人会害怕。然后呢？

你要有磨出茧的手，长期靠在键盘上，长时间挥动鼠标，长时间的执着练习，于是茧会长在英雄身上原本最薄弱的地方。去充当铠甲，防范明枪暗箭。

你要有全神贯注的眼睛，狠狠地咬住对手，追得他们胆战心寒。你要有冷静过人的大脑，思考着如何抓住对方的弱点猛击，又怎样去躲开他凶狠的反扑，冷酷无情，沉着应战。你要有百折不屈的忍耐力，忍受连续的鏖战，忍受高度的紧张，忍受无数次的挫败，忍受对意志的不断磨炼。

更加苛刻的是，你要有冒天下之大不韪的魄力，视他人旁议皆如等闲的傲气。当所有人都告诉你打游戏是玩物丧志时，你能坚持自己的理想，冷笑着去迎接自己所选择的挑战。你甚至可能没有战友，只能用孤单的肩膀，自己扛下所有的非议。

如果你拥有以上一切，你才拥有了战斗的资格。

相比这些，百万金，何其轻！

Rocketboy，孟阳，他就是那个举起100万的男人，他是那个热爱游戏，穿着帆布鞋上台的男孩。当这个面相再普通不过的小伙子轻轻取走100万时，懵懂的人们只看到那张硕大的支票，却忘了注意举起支票的那只布满茧的手；人们只看到战场上惊天地泣鬼神的几分钟，却不想知道这位战士经过多么艰辛的努力才达到那神乎其技的境界。

Rocketboy一瞬间名扬天下，一瞬间腰缠万贯。人们说他侥幸，说他太好命，几分钟便圆了有些人一辈子也圆不了的梦。但又有几个人谈起他曾经的风风雨雨？赞赏他立下的雄心壮志？正如《家》报道这次比赛时所用的标题——"梦想大于100万"，那双能够举起100万的手，在它的主人身上，必然凝聚着比100万更大的力量和更珍贵的梦想。

觊觎100万的人们，须知"一将功成万骨枯"。你有没有资格和力量去成为英雄？这个问题，留给中国千千万万热爱电子竞技的朋友们。■



我要"玩"游戏

文／我爱 sakura

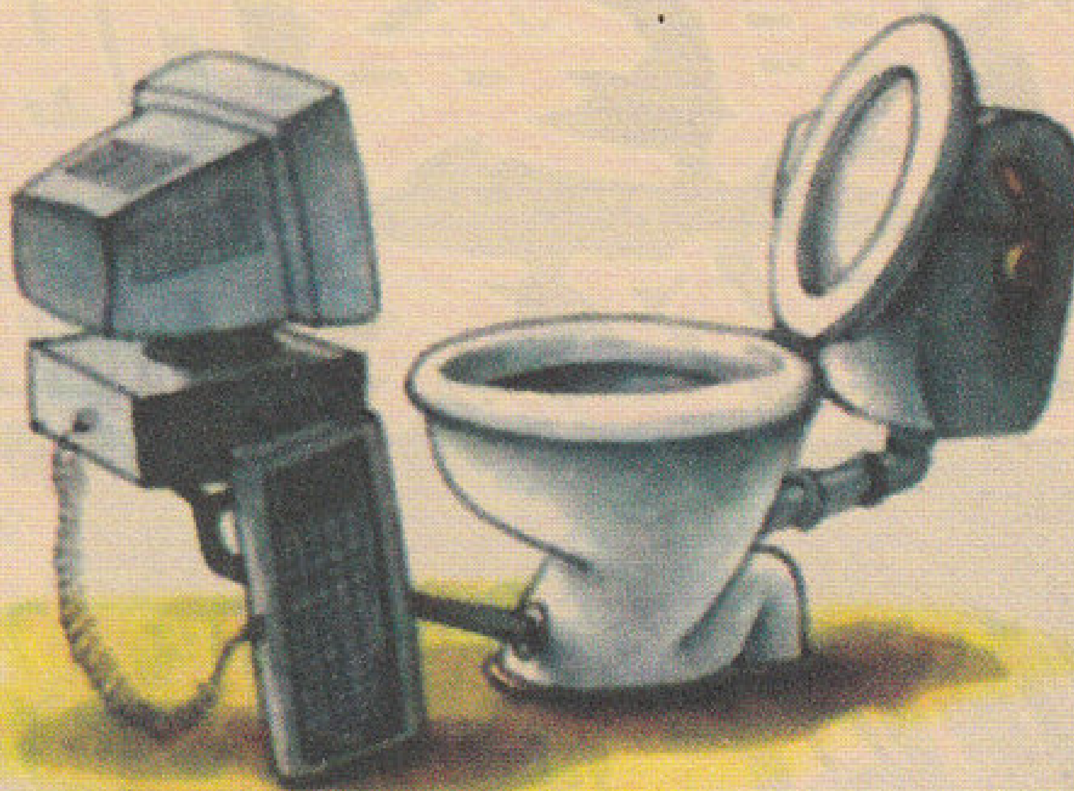
在一个寒月高悬的深夜，我用ADSL从网上打了一条鱼——网游客户端。没错，我要背叛我已投靠十年的单机大营，与时俱进，奔向新时代的网游联邦！

"X网游是近年来垃圾网游中涌现出的一部佳作，风格卡通，系统平衡，职业多样，GM负责，服务器质量好……"在某本杂志上看到了关于这款网游的评价，感觉挺不错，而且近期又开了新的服务器，适合我这样的新手发展。好了，没啥说的，注册账号，提剑上阵。

墙上挂钟里的小鸟已经嘀嗒嘀嗒连续叫了四下，此时我已在这网游里闯荡了六个多小时。它的魅力让我达到废寝忘食的境界。它是那么的充实，尽管我的肚子早已空虚；它是那么的绚丽，尽管我的眼皮早已打架。鼠标的每一下轻点，键盘的每一次敲击都蕴含着无限的乐趣与未知的神秘，我完全为它痴迷了。

接下来的游戏时光越来越丰富多彩。我结识了许多志同道合之士，和他们一起打怪升级，谈天说地。等级渐高，我加入了公会，战友遍布全服，乐趣亦越来越强。转职之后，每每回到城镇，都会有一群新人玩家对我毕恭毕敬，成就感油然而生。我精心的加点，细心的学招，力求完美，这样我才能更加强悍。我幻想着未来的蓝图，那就是——称霸全服！

不知多少天后，这份感觉忽然莫名其妙地改变了。我是一名普通的高中生，每晚八点回到家，刨除吃饭睡觉，至多有两个小时的游戏时间，所以我强迫自己每天多玩两小时，直到后半夜才合眼。我要抓紧每一秒的时间去练级，所以父母让我去做诸如开门端碗等琐事我都是置若罔闻，为此家里烽烟不断。白天在学校，我则不停用草稿纸计算着游戏如何加点，每计算出一点的加成就需要近半小时的时间，也许一点加错就会被别人屠杀，我算得比数学考试时还战战兢兢。随着服务器开设渐久，玩家和公会数量也渐多，各个公会开始勾心斗角，挖人墙角，背后捅刀……大家都乐此不疲。



为了称霸全服，我还要更努力，更疯狂地去升级，我还要更精细地计算加点，我还要打出更多极品的装备，我还要在公会战中怒斩群雄，力拔头筹，我还要……我还要……我还要什么？万位数的怪物死在我的剑下，我好累。

突然，我只想要好好的"玩"游戏。

我开始怀念单机大营，怀念SL大法，怀念虐待AI或是被AI虐待，更怀念那清纯可爱长发披肩的女孩子眨着水汪汪大眼睛害羞的对我说："我喜欢你……"而不是"老公，快给我一把加8的剑！"

又是一个寒月高悬的深夜，我无可奈何的瘫在电脑前准备"上班"，可鼠标有如太行王屋二山般重，不情愿得移动到左下方网游的图标。突然，我一阵惊喜，"网络无法连接！"我根本不想知道到底是中国电信网线网卡还是别的什么出了问题，更不想去让网络恢复连接，沉重的鼠标变得轻捷，我把它移向那些久违的、亲切的、真正的游戏图标们……今晚，我终于可以玩游戏啦！■

当彩花随着那洁白雨伞的坠地而永远的离开智也，那一刻，仿佛我就是失去了至爱的智也；当唯笑假装坚强的安慰着智也“三个人无论什么时候都在一起哦”，我只感到万分的心痛；当萤说道“萤，最爱就是健了！”，我只感到无比的幸福……只有牵动人心的游戏，才是当之无愧的经典，让恋爱养成游戏玩家为之痴迷。

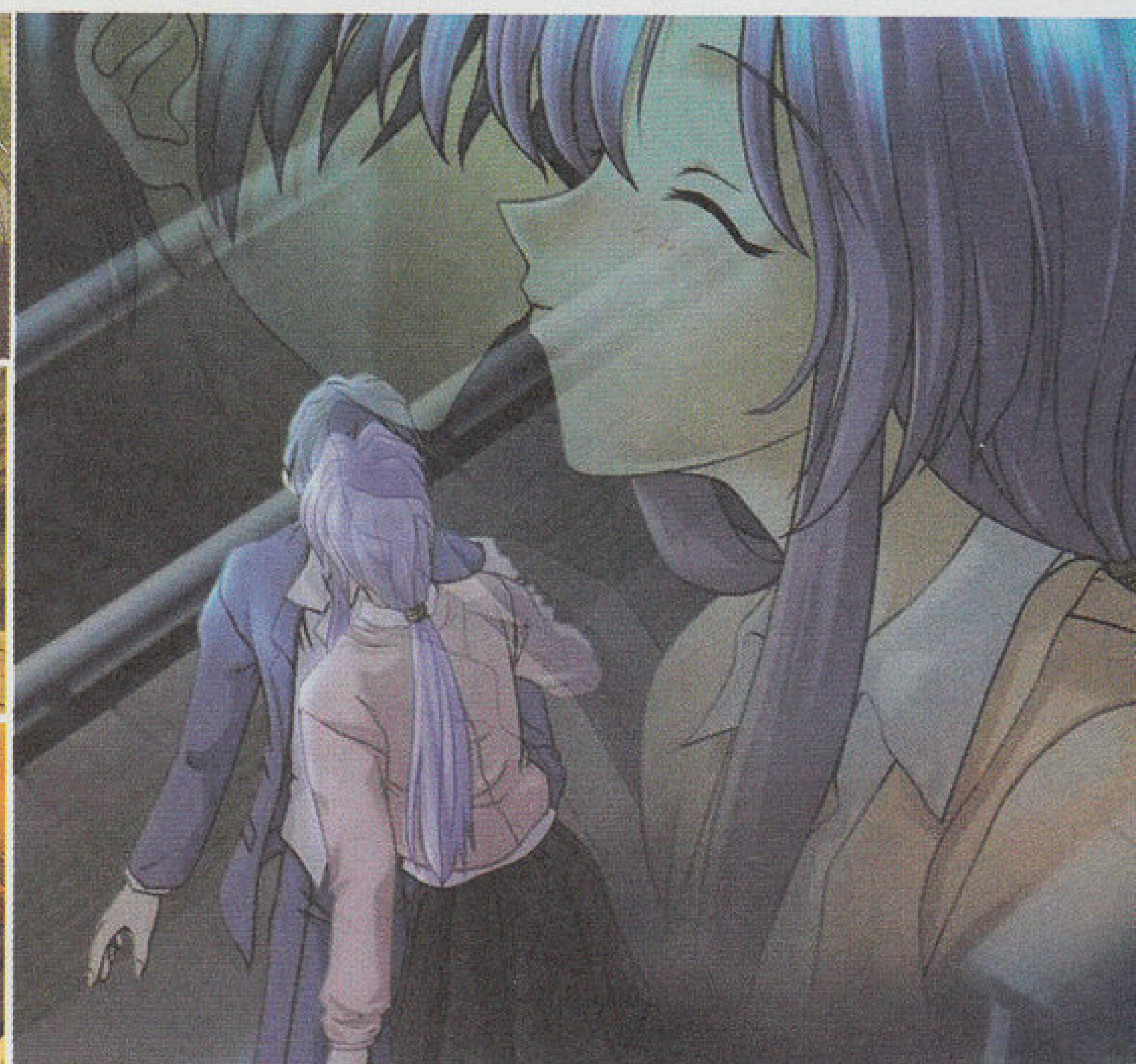
“秋之回忆”系列带给人的是一种始终无法抹去的，淡淡的哀伤，也正因为如此，这个系列在恋爱游戏玩家中受到高度好评。“秋之回忆”不是追逐女孩的无聊寄托，而是让人经历爱情甜美苦痛的心路历程。

扭转乾坤的大作 秋之回忆

雨
淅淅沥沥的绵绵细雨
漫长的等待，莫名的不安
失去了主人的白色雨伞，滚落在路中央
闪烁的警灯，喧闹的人群
混入了泥水的血红色
还有不知是被泪水还是雨水模糊的双眼……

《秋之回忆》讲述的是这样的故事：一男两女从小青梅竹马，他们是很好的玩伴、朋友。随着时光的流逝和年龄的增长，三人间的关系发生了微妙的变化。一个男孩两个女孩，过去的友情也不再简单。男孩三上智也，在一个雨天等待他心爱的女孩绘月彩花，可是在刺耳的刹车声后，智也看



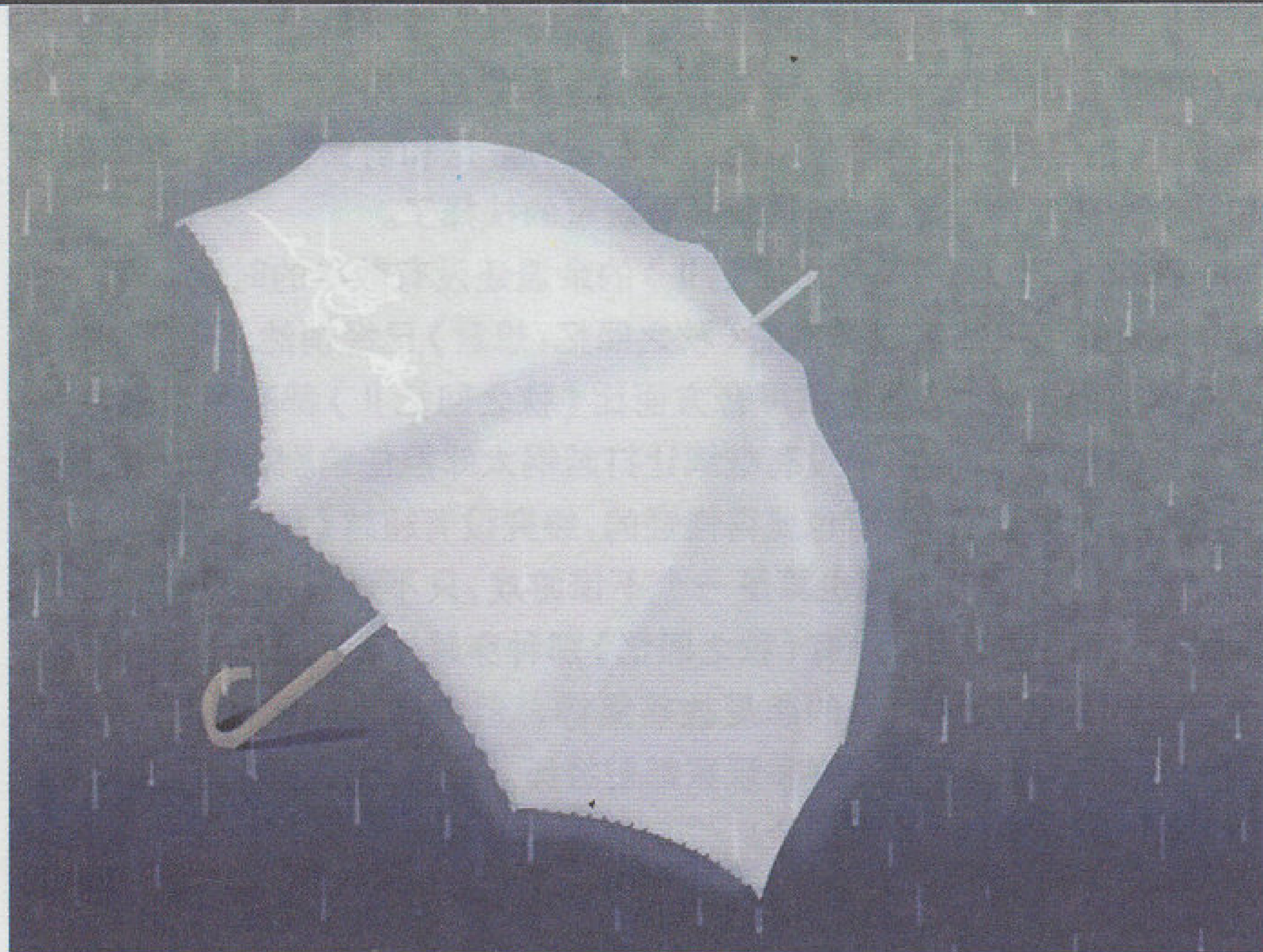


到的只是那柄滚落在地的一柄白得耀眼的伞。智也因爱人的死而变得逃避现实，将自己封闭起来。就在这时，今坂唯笑，另一个和智也青梅竹马的女孩走进了他的世界。在智也整天混混噩噩，把自己关在房间里时，是唯笑一次次的安慰着“三个人，无论到什么时候，都在一起哦？”“阿智的心里，唯笑的心里，阿彩一直都活着哟!!”在唯笑的精心照顾和劝说下智也终于恢复了过来，可是他却封闭了他的心。日子就这样一天天过去了，转眼间又是一个秋天……

整个《秋之回忆》的故事都充满了淡淡的哀伤气氛：智也失去爱人的

那些枯黄委地的爱情
秋之回忆系列回顾

文/寒冰炎





悲伤，唯笑失去好友和看着自己所爱的人痛苦的悲伤，信对彩花死时无能为力受到良心谴责……不管是谁，每个角色都有一段痛苦的经历。

除了剧情，《秋之回忆》在人设、声优等方面都十分出色。特别是女一号今坂唯笑，人设上甜美的笑容加上天真纯洁的性格设定，还有天真可爱的完美声优，使得今坂唯笑成为一个"完美女友"。

《秋之回忆》的推出对于其制作公司 KID 有着十分重要的意义。在 KID 业绩逐步下滑的 1999 年，KID 决定孤注一掷，召集了精英成员组建一个游戏制作小组来开发《秋之回忆》，这里面就包括担任游戏剧本编写，后来凭借《秋之回忆 Ⅱ》成为"亚洲第一游戏编剧"的打越钢太郎。



对于《秋之回忆》的宣传，KID 可谓不惜血本，重金在秋叶原大作"KID 公交车"广告(即通体车身广告)。借助出色的游戏制作和强大的广告攻势，《秋之回忆》发售的首周便买出 18000 套！

KID 在 2001 年初将《秋之回忆》移植到 PC 平台，同年年底游戏的汉化版推出。

难以逾越的巅峰 秋之回忆 II

《秋之回忆 Ⅱ》延续了前作的许多背景设定，故事发生在与前作中的"澄空町"相邻的"樱峰町"，而前作的人物稻穗信也有登场，起到重要的承上启下作用。主人公伊波健，一位普通的高三学生，一个外表阳光的内心细腻的男孩，独自一人住在公寓中，有着漂亮的女友！等等！什么，有女朋友?！——这个就是《秋之回忆 Ⅱ》的一个大胆设定：白河萤，主人公的女友，一个漂亮的对弹钢琴十分有天赋的女孩，十分可爱又略有些淘气，爱撒娇。健与萤交往半年，相处十分温馨融洽，可这恰恰是暴风雨前的寂静，这个看似不可动摇的感情，却要经受考验。《秋之回忆 Ⅱ》的故事，就在一个有着烦躁的蝉叫，孕育着感情抉择的夏末开始了。

《秋之回忆 Ⅱ》的故事不像前代那么悲伤，但却在感人中透着淡淡失落。和前作相比，《秋之回忆 Ⅱ》没有那么多偶然的事件，更贴近平常生活。

以往此类恋爱养成游戏，往往是女 1 号的剧情故事十分精彩，剩下的 2、3 号只不过是做为充数。而是《秋之回忆 Ⅱ》不是，游戏中每一个女性角色都可以是女主角，都有着属于自己的爱情故事和悲欢离合，整个游戏就像是整合了若干个恋爱故事的小说集。而通关后还能玩到恶搞的番外篇，让玩家从不同的角度再欣赏这个游戏。

《秋之回忆 Ⅱ》可谓是总结了所有恋爱问题：和女友因为误会而分手、喜欢上女朋友的姐姐、和女朋友的朋友发生恋情、师生恋等等，当然游戏中的主角还是要专一的，因为游戏中也会出现因为想要左右逢源而出现的伤心结局，那可不是我们愿意看到的哦。

《秋之回忆 Ⅱ》于 2001 年底首先在索尼 PS 和世嘉 DC 游戏主机上发布，之后于 2002 年登陆 PC——哪个恋爱游戏可以登陆三个硬件平台？记忆中除了《秋之回忆 Ⅱ》好象只有恋爱养成游戏的"旗帜"《心跳回忆》了！

《秋之回忆 Ⅱ》的成功使广大玩家重新认识了恋爱养成游戏，也奠定了 KID 在这类游戏上的王者地位！







差强人意的佳作 秋之回忆:想君

《秋之回忆:想君》的角色阵容前所未有的庞大,加入了大量"秋之回忆"系列玩家熟悉的场景(譬如登波离桥、澄空学园)与人物(唯笑、静流跟小夜美等),并且声优阵容、角色的原画设定和剧情走向都变得相当丰富,看起来更像是一部卡通大片而不是游戏,让玩家一面欣赏全新的大学恋爱故事的同时,还能勾起对前作一点一滴的回忆。

本作的主人公加贺正午是一个刚升入大学的整日无所事事的家伙,虽说每天想着如何享受美好的大学时光,可他总感到一丝空虚和寂寞,常常想起一个人——高中时的女朋友黑须彼方。虽说和彼方只不过是为了赶潮流而成了所谓的恋人,但彼方的突然消失在他心中已经留下了伤痕。

大学的第一个夏天开始了,命运的齿轮在人看不见的角落转动着,而新的故事也就此揭开序幕。透过咖啡屋的牵线,正午邂逅了许多令人心动的女孩,也包括让他魂牵梦绕的前女友彼方。是和前女友再续前缘,还是和其余女孩演奏爱之乐章,这就要看玩家的抉择了。

2004年1月,在《秋之回忆Ⅱ》的余温还没有散尽的时候,"秋之回忆"系列的第三部养成类作品《秋之回忆:想君》已经悄然上市了。本作从技术层面上说,在画面和声音方面比《秋之回忆Ⅱ》都有所增强,但在最重要的剧情方面,由于没有继续让打越钢太郎担任编剧,游戏的故事感觉不尽如人意,人物设定也显得怪怪的,终究没有超越《秋之回忆Ⅱ》!

当然,"想君"其实也算是一个不错游戏,只不过有着过于强大的前辈罢了。虽说"想君"没有《秋之回忆》那种穿越生死的恋情,也没有《秋之回忆Ⅱ》那宏大复杂的恋爱故事集锦,但它却有一种贴近平凡的真实——上大学,交女朋友许多玩家都曾经历。只有经历过才会了解,也许"想君"带给我们的就是这个!

《秋之回忆》带给我们的是刻骨铭心的悲伤,是失去挚爱的痛苦;《秋之回忆Ⅱ》让玩家面临爱的抉择;《秋之回忆:想君》则是让玩家在伤感中怀有期待。但是,"秋之回忆"系列的所有作品都如整个系列游戏的名字所表达的那样,封闭、深埋于心中的回忆,如同秋风般,带来属于你的秋之回忆。■



KID公司简介



《时空轮回》是一部背景故事略带玄妙的游戏

KID公司是当今日本最著名的恋爱游戏制作公司之一。KID于1998年开始制作游戏,开始以移植作品为主,在世嘉土星主机上发售了一批备受好评的名作移植版。在业绩下滑的1999年,KID花重金打造《秋之回忆》并大获成功,从而让广大玩家认识了KID这个名字。2000年3月,KID发售了与《秋之回忆》风格迥异,以冒险剧情为主的作品End of Infinity,该作的成功使KID的作品不再仅依靠恋爱剧情一条线路,游戏风格变得多元化。《秋之回忆》是KID的转折点,在《秋》之后KID平步青云,迅速成长为日本数一数二的恋爱游戏公司,发售了诸如《秋之回忆Ⅱ》、《时空轮回》等许多优秀作品。如今KID正处在鼎盛阶段,几乎每月都推出新作。



KID在《时空轮回》上也不忘使用"大巴"计划

秋之回忆打字版

2003年的11月底《秋之回忆打字版》上市,国内并未引进,但将随光谱在国内代理发行的"秋之回忆"系列最新作《秋之回忆:想君》赠送。这是一个以"秋之回忆"系列为背景的打字游戏,它能够被推出,足以见得"秋之回忆"受欢迎的程度了。虽说只是一个打字游戏,KID还是下了不少功夫的,1代中的CG全部重新制做,还添加了不少新的CG——许多玩家就是为了看这些熟悉又陌生的CG,把手指都打疼了^^

秋之回忆的周边





"秋之回忆"主题电话卡

"秋之回忆"系列游戏在日本乃至整个东南亚地区十分受欢迎，并推出多种周边产品：主题扭蛋、手办模型、CD、明信片、电话卡、抱枕、床单等等，琳琅满目，种类繁多。其中，国内能够买到的也就是2003年5月上市的《秋之回忆》主题扭蛋了。这些颇受欢迎的周边从另一面反映了"秋之回忆"系列受欢迎的程度！



"秋之回忆"主题扭蛋







「秋之回忆」钢琴曲CD



"秋之回忆"主题Zippo打火机



"秋之回忆"歌曲集



著名的广播剧Bridge，连接了1，2两代间的剧情





"秋之回忆"系列原声音乐CD



秋之回忆系列最受欢迎MM TOP5

喜欢"秋之回忆"系列的玩家一定不会忘记里面各具个性的女性角色，以下献上由笔者和小编狗子评选出来的"秋之回忆"系列中最受欢迎的五个MM：

NO.1 今坂唯笑

出场游戏：《秋之回忆》
美丽指数：♥♥♥♥
性格指数：♥♥♥♥♥
可爱指数：♥♥♥♥♥
入选理由：



今坂唯笑成为最受欢迎的"秋之回忆"MM当然毋须质疑！做为《秋之回忆》的女1号，天真可爱，善解人意的她当然要入选了，而且必须是第一！不知道是不是时下流行，无论是游戏、小说还是影视剧作品，男女主角往往刚开始都是特别好的朋友，后来经过一番惊天地泣鬼神的事件发展成为恋人！所以做为《秋之回忆》女主角的唯笑先被设定成男主角智也的好朋友，之后才可以成为恋人。唯笑这样的女生真可算是所有男生的梦中情人——恋人易得知己难寻呀！十分喜欢唯笑的性格，兼具天真可爱、懂事坚强。

NO.2 桧月彩花

出场游戏：《秋之回忆》
美丽指数：♥♥♥♥♥
性格指数：♥♥♥♥
可爱指数：♥♥♥♥
入选理由：



对于桧月彩花荣登第二位得先做一点说明：理论上《秋之回忆Ⅱ》的白河萤和彩花不相上下，可是毕竟彩花的命运比较悲惨，笔者在此对她由怜生爱也应该不会引来太大的非议。作为《秋之回忆》中的女2号，虽说出场时间不是太长，却对游戏整个故事的发展起到无比重要的地位！相貌秀丽，性格温柔的她，让男主角智也为之倾倒——就连离开人世后智也仍旧对她一往情深！自古红颜多薄命这话说的一点都不错，彩花是一个完美的女孩，因此若是哪天KID实在江郎才尽，把《秋之回忆》略作修改，让彩花没有离开人世，想来一定会成为特别好卖的一个作品！

NO.3 白河萤

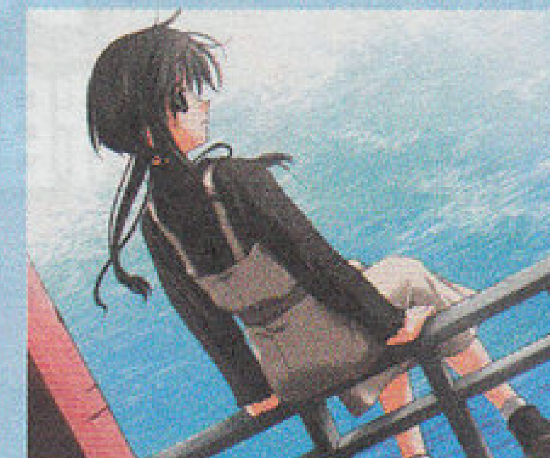
出场游戏：《秋之回忆Ⅱ》
美丽指数：♥♥♥♥
性格指数：♥♥♥♥♥
可爱指数：♥♥♥♥
入选理由：



《秋之回忆Ⅱ》的女1号，十分可爱，有时又有些任性，时常向男朋友伊波建撒娇！许多玩家都认为白河萤是"秋之回忆"系列中最为贴近现实的一个人物。萤是一个十分可爱的小女生，就像是所有有男朋友的女生一样会耍小性子，会和男朋友撒娇，会嫉妒别的女生和男友在一起，在关键时刻显得不够成熟，有些天真。这样的一个角色能不让你喜欢吗？

NO.4 南燕

出场游戏：《秋之回忆Ⅱ》
美丽指数：♥♥♥♥♥
性格指数：♥♥♥
可爱指数：♥♥♥♥
入选理由：



师生恋并不是让南燕受到许多小男孩喜欢的原因，而是她身上散发出的美丽、神秘、冷漠的独特气质，给人带来一种神秘感，让人想去接近她，去了解她。随着故事不断的发展，你会慢慢发现燕并不是看似的那么坚强，在坚强的外表下有着一颗比任何人都脆弱怕受到伤害的心，让人忍不住有想保护她的冲动！

NO.5 飞世巴

出场游戏：《秋之回忆Ⅱ》
美丽指数：♥♥♥♥
性格指数：♥♥♥♥
可爱指数：♥♥♥♥
入选理由：



飞世巴是一个敢爱敢恨的女孩，对一个和自己才见三次面的的男生就勇于表白，而当知道那个男孩是自己好朋友的男友，为了朋友她放弃了她所爱的男孩。有人说这表现了她内心的善良，也有人认为是她选择了逃避。但是我们可以看到，飞世巴希望可以和健在一起，日子就在矛盾中一天天过去。终于她想明白，勇敢的重新回到了健的身边。如此一个直性子的美丽女孩，应该符合时下流行的"野蛮女友"的标准吧。

魔法师传奇

粗谈游戏中的欧洲神话魔法职业

文/小刀

韩国泡菜的最大问题在于，无论你往这个泡菜坛子里扔什么蔬菜，它泡出来的东西都是同一个味道。

这个泡菜坛子的原则可以适用于韩国网络游戏。和热捧"民族网游"的中国游戏商不同，韩国人知道《春香传》之类即使做成游戏也没法热卖，所以就喜欢到别人的菜园子里摘点东西放进自己的泡菜坛子里，什么欧洲奇幻啦、中华传奇啦、日本神话啦，做成一坛仍保留原料外观，却全都是泡菜味道的"不同题材"网游。

总体来说，欧洲奇幻文化是泡菜坛子最大的受害者之一。就拿我们可怜的魔法师来说，几乎每个韩国网游，都有这么一个必备职业，有的还分成好几种。而糟糕之处就在于虽然名字还是那个名字，可是职业、魔法设定等大都是按照"需要"任意修改，结果成了泡菜味道的魔法师。再加上汉化时翻译"法师巫师牧师"乱来一气，于是乎众多玩家心目中，反正用法术的那帮人都是半斤八两，没什么区别。

而事实上，在欧洲的神话和奇幻故事里，拥有"法力"的人们有很多种，他们之间有着相当大的差别（相比之下，欧美网络游戏如《魔兽世界》和《无尽的任务》里，对他们的描述和设定就比较准确）。为了让吃腻了泡菜的朋友们尝尝"新鲜蔬菜"的味道，我们就在这里简单介绍一下这些神话和奇幻故事里的"法力者们"。



统称的魔法师们

在这里，我们先说说一般意义上的"魔法师"，在很多游戏里，下列这些人物的名字都被翻译为"魔法师"，这种笼统的称呼有欠精确，因为其中的每一种"魔法师"都有自己鲜明的特色。

1 Witch

一般译名：女巫、巫婆、魔女
关键字：邪恶、黑夜、魔鬼



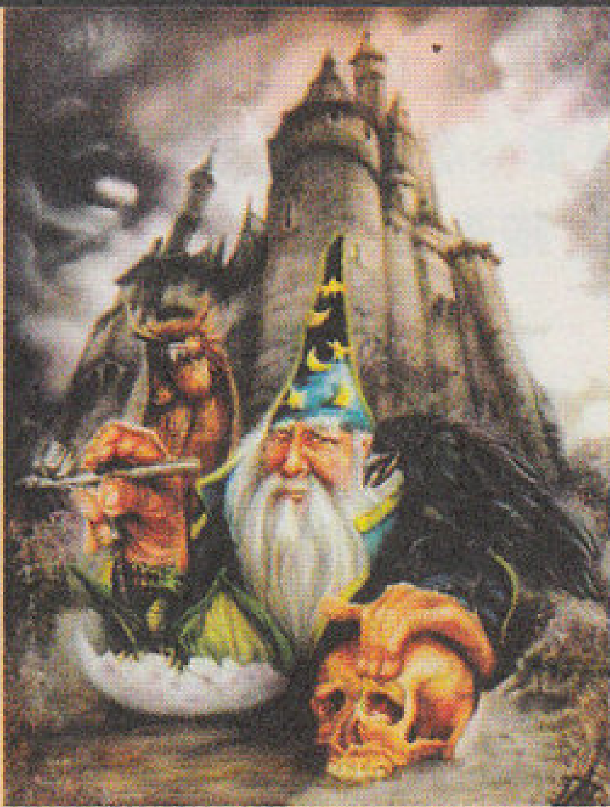
女巫的外号叫"魔鬼的情人"



中世纪的人们相信，女巫拥有邪恶的法术

虽然女巫在欧洲中世纪是知名度最高的魔法角色，可是在很多游戏里，我们常见到的并不是女巫，而是她的男性形式——Wizard（男巫），这两种人物都带有邪恶味道，女巫的标准造型是穿着黑衣，骑根扫帚，而男巫则是长长的胡须，带着尖帽子。按照中文对"巫"字的贬义习惯，他们被统一称为"巫师"比较合适。与我们后面提到的Sorcerer（术士）不同，他们是在黑夜里活动的"夜巫"，而前者是"昼巫"，瞧，仅从活动时间来看，Wizard 和 Witch 便更像反面人物……是的，我们可以找到可爱的 Wizard（譬如说哈里·波特），以及可爱的 Witch（譬如宫崎骏作品《魔女宅急便》里的小魔女 KIKI），但这些都是现代人对他们的新诠释了。在中世纪的欧洲，巫师，尤其是女巫，是一种极其可怕的存在。头脑简单的贵族、教士和农民们传说着女巫们吃人肉、用咒语甚至与魔鬼交媾（她们因此得到一个外号——"魔鬼的情人"）的可怕场面，最后，这种恐惧发展到歇斯底里的状态：在整个欧洲展开了教会领导、全民参加的"猎巫运动"，无数被定为"女巫"罪名的女人被送


男巫中也有不少正面的角色


男巫的形象逐渐从邪恶走向中性


又尖又长的胡须是男巫的标志之一


男巫们并不都像哈里·波特那样可爱

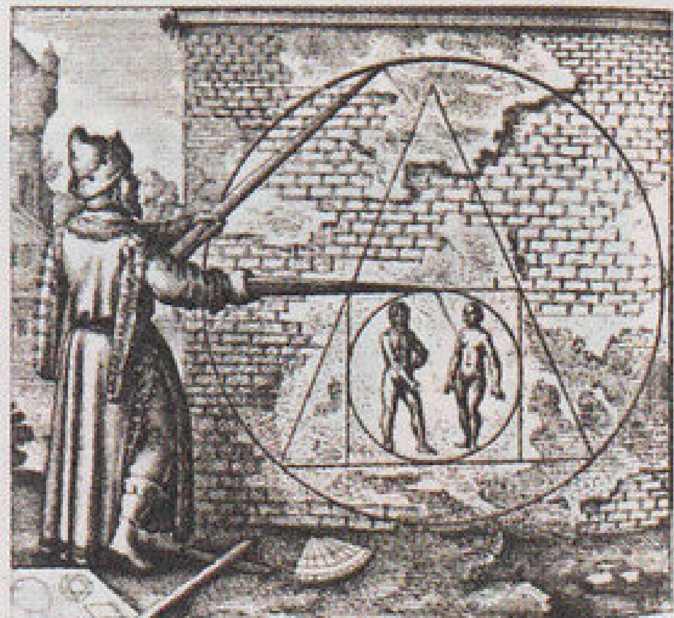
上火刑架（其中有著名的"女巫"——圣女贞德）。相比之下，男性的Wizard们的命运要好得多，即使在中世纪，他们也被认为和女巫有重大区别：他们不和魔鬼往来（我要是魔鬼，也只和女巫MM交往^_^），所以在人们的心目中，他们并不像女巫那般邪恶和具有危险性。于是，Wizard就慢慢演化成一个中性的单词了。在《指环王》里，著名的"正面人物"甘道夫就是一个Wizard。



Sorcerer
一般译名：术士
关键字：智者、知识、炼金

不少游戏的职业翻译里，总是把Wizard和Sorcerer搞混。事实上，两者之间还是有不少区别的，Sorcerer带有更多智慧和知识的味道，虽然也拥有不可思议的力量，但魔力因素比较少，这使得他们看上去更像是中世纪的"科学家"，举个例子，最早的化学家——中世纪炼金术士就经常被称为"Sorcerer"，他们从超自然的力量里获取知识（在《美少女梦工场》游戏里，教授自然课程的老师便是一个炼金术士），而不像Wizard那样，借助暗黑的神秘主义和完全不可知的魔法。除了本源的文化差异，在"龙与地下城"的规则里，这两者的区别在于魔法的获得方式，Wizard需要通过研读魔法书、依靠记忆和升级来获得更多的魔法，但是Sorcerer的力量更多的来自于天赋，他们就像艺术家一样，与生俱来的拥有某种特质，施放魔法也不需要记忆。在中世纪，与巫师被拿来做烧烤的待遇天差地别，Sorcerer们常常是王公贵族的座上客，大人物们热衷于Sorcerer们擅长的炼金术。从这点来看，Sorcerer与中国古代历史上受到富贵阶级亲睐的炼丹术士非常类似，所以，将它翻译成"术士"是再好没有了。Sorcerer是一个男性术士专用的称谓，女术士被叫做"Sorceress"，不过，在欧洲神话中，这种女术士角色非常少见，大概在中世纪的男权主义思想里，女人根本不配拥有与Sorcerer比肩的智慧吧。


术士们从超自然的力量里获取知识


术士是知识和智慧的象征

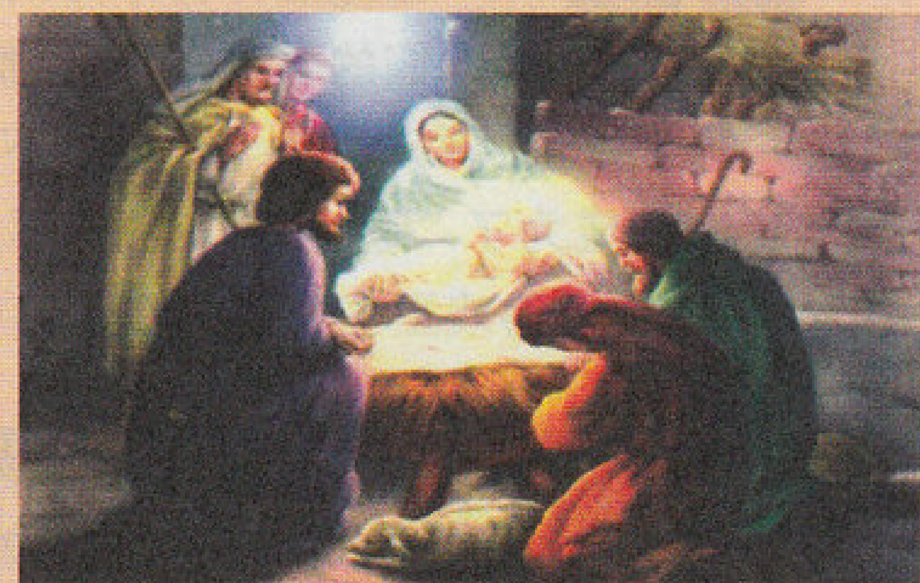

擅长炼金的术士也许是化学家的前身



Mage
一般译名：法师、魔导士
关键字：博学、东方、贤者

"法师"是不少游戏职业设定里对于使用魔法者的笼统称呼，Wizard和Sorcerer也常被写成"法师"，但笔者以为，真正够资格被称为"法师"的，唯有Mage。如果说Wizard是中性偏邪角色，Sorcerer是中性角色的话，那么Mage可是不折不扣的正面人物了，所以，拿带有褒义的"法"字来命名他们正合适。Mage们的标准造型是睿智的、穿着长袍的白胡子老头，与Sorcerer不同，他们不仅拥有知识上的博学，还拥有道德上的高尚，而且对于茫茫众生有引领、指导的力量。Mage有时也被写作Magi，原意是波斯拜火教的僧侣，在圣经故事里，当耶稣诞生在马厩里的时候，有三位来自于东方的贤人前来朝拜，献上祝福，他们就是Mage。从这点上来看，在教会统治下的中世纪欧洲，Mage们的形象理所当然要比Wizard和Sorcerer高大得多。所以，我们在"魔法门之英雄无敌"这样的游戏里看到，Mage住在光明的雪山城堡，属于正义的阵营。不过，在有些时候，Mage也被拿来做魔法师的统称，譬如我们在下一部分提到的专业的魔法师就叫"Special Mage"，所以看到邪恶的Mage也不用奇怪。


法师一般是睿智的、穿着长袍的白胡子老头


三位来自东方的法师前来祝贺耶稣的诞生



Warlock
一般译名：妖术士
关键字：邪恶魔法、召唤恶魔

我注意到，在《魔兽世界》中，关于Warlock这个职业，在中国和韩国有不同的翻译。韩国人把它叫做"黑魔法师"，而中国人则称为"术士"。虽然都不尽准确，但是相比之下，前者更能体现Warlock的特点。从欧洲神话的渊源来看，Warlock专指那些对于邪恶魔法感兴趣的魔法师，而且与恶魔有着脱不开的干系。在一些介绍文章里提到Warlock能够召唤恶魔，但与其说"召唤"，不如说是"招请"，就像中国古代神话里的"请神"，因为在中世纪


妖术士专指那些对于邪恶魔法感兴趣的魔法师


妖术士是不折不扣的邪恶角色

的神话里，恶魔不是 Warlock 的仆人，而是他们的主子，这个关系在《地下城守护者》的游戏中有体现，在地下城主豢养的各种打手里，就有被称为 Warlock，穿着长袍，像个传教士的家伙。而在《魔域帝国》里，那个反派种族——莲族的最高魔法建筑也叫作“Warlock's Tower”。所以，如果要将 Warlock 命名为“术士”的话，最好加上一个比较邪恶的前缀——“妖”术士。



Magician

一般译名：魔术师、奇术师
关键字：魔术、戏法

在很多情况下，Magician 也和 Wizard 和 Sorcerer 一样，被设计为游戏里“魔法师”类型职业的通称，例如在《无尽的任务》里，魔法师职业就叫 Magician。不过，虽然有 Magic（魔法）这个词做词根，但 Magician 在欧美神话体系里却并不是指那些真正拥有超自然魔力的人，而是凭借着障眼法和手脚快之类的小伎俩，让你造成错觉的人们，因此，把他们叫做“魔术师”是比较合适的。与前面所提到的那些或正或邪，法力强大的魔法师相比，Magician 这个角色更可以被描绘成一个和平的、不具攻击性的普通人。


在中世纪，Magician 是指那些变戏法的人



专业的魔法师们

俗话说，术业有专攻，魔法师们也不例外。除了前面第一部分说的统称的魔法师之外，还有一些专业魔法师称呼方式。在真实的历史中，有一些关于他们的事迹，但是完整的记载并不很多。这些职业魔法师成名的缘由，主要是因为“龙与地下城”规则里的所谓“八大魔法学派”，让他们成为了“博德之门”“无尽的任务”“魔兽世界”或者“魔法门”等欧美奇幻游戏里的常客。在他们当中，最有名的当属……



Necromancer

一般译名：死灵巫师
关键字：死亡、鬼魂、死尸

虽然各种劣质游戏翻译把法力职业们的名字搞得乱七八糟，但至少有一种角色的名字是绝不会弄错的，那就是 Necromancer，因为他们的特征实在太明显了，刨坟掘墓，与死人和鬼魂打交道的死灵巫师注定是一个被所有人厌恶的存在。在一般游戏里，Necromancer 的魔法包括召唤死灵、起死回生或者瞬间夺取人的灵魂等，他们总是有一堆骷髅兵木乃伊什么的充当喽　，但实际上，最初的 Necromancer 把死人们弄活并不是为了找打架帮手，而是为了寻找宝藏。古代的人们相信，死人是无所不知的（因为鬼魂们老是没事瞎溜达？），所以，向被召唤来的鬼魂询问宝藏的埋藏地点通常能得到准确的指示。由于 Necromancer 的邪恶活动往往要毁掉尸体，即使召唤成功，也会给亡灵带来极大的痛苦，所以，对故人抱有尊重心态的老百姓对于他们的行为非常憎恨，于是，在前面说到的中世纪“猎巫运动”里，Necromancer 也和女巫一样成了过街老鼠。


死灵巫师是最著名的“专业魔法师”


与死人和鬼魂打交道的死灵巫师注定是一个被所有人厌恶的存在



Illusionist

一般译名：幻术师
关键字：幻像、欺骗、虚假

在游戏里，幻术师（Illusionist）是一个不多见的职业，由于它的法术大都是制造幻象欺骗他人一类，从这点上看，他们与魔术师（Magician）比较接近。在“博德之门”、“无冬之夜”等游戏系列里，幻术师是作为法师系的一种而存在的，而在《魔法门之英雄无敌Ⅳ》里，如果英雄升级成为幻术师，就会在施展制造幻象魔法时获得额外的威力。


幻术师的法术大都是制造幻象欺骗他人



Enchanter

一般译名：附魔师
关键字：操纵思想、魅惑、混乱

Enchanter 与前面说到的幻术师最大的区别就在于他们不是制造外在的假相，而是直接干预对手的思维和灵魂（听起来更可怕，不是吗？）。《无尽的任务》里把它称为“幻术师”，显然不如“魔法门英雄无敌”和“冰风谷”里的称号“附魔师”来得准确，就像中国巫术里的“上身”或者“附身”一样，Enchanter 控制了对象的头脑，让他们不是通过眼睛，而是自发的产生错觉，陷入混乱。女性的附魔师被叫做 Enchantress。


附魔师直接干预对手的思维和灵魂



Abjurer

一般译名：护法师
关键字：躲避、抵御、驱除伤害

从名字上就可以看出来，这个职业的法师擅长防御方面的魔法，抵挡来自外界的攻击，或者驱走敌人等。需要指出的是，护法师并不具备治愈伤害的能力，他的魔法的作用在于通过防卫法术把伤害降低到最小程度，Abjurer 一般只见于游戏，史实记载非常罕见。



Conjurer

一般译名：咒术师
关键字：黑暗、诅咒、创造怪物

在欧洲神秘学的词典里，Conjurer 还有很浓的暗黑色彩，他们所掌握的法术，大都是以害人为目的。例如，在地理大发现时代，西方人在进入美洲以后，经常由于丛林的瘴疫而导致莫名其妙的死亡，他们认为这是印第安人的巫师在施展诅咒魔法，所以印第安巫师就被列入“Conjurer”了。由于“龙与地下城”的规则影响，在奇幻游戏里，Conjurer 们又有了新的法力，这种驱使怪物的法力有时候被翻译成“召唤”，但是这种召唤与我们后面会提到的 Summoner（召唤师）不同，Conjurer（咒术师）驱使的怪物由法师自己凭空，或者利用某种材质创造出来，是一种非生命的存在，而不是像 Summoner 那样召唤神魔或者野兽。


印第安巫师被西方人列为“咒术师”



著名的异民族魔法师

除了前两个部分的魔法师外，我们还能在游戏里看到一些蛮族魔法师，他们在各种设定上和其他魔法师们有很大区别，这是因为在真实的历史文化里，他们就属于那些主流世界以外的异民族文化。



Diviner

一般译名：先知、圣法师
关键字：神圣、智慧、预言

Diviner 的词根是“Divine”（神的），所以，这是一个与神密切相关的法术职业。Diviner 通常是拥有大智慧者，他们的工作是探求宇宙中隐含的大道，他们了解神灵给人世的谕示，能够预言未来，而躲在幕后不现身的神灵通过 Diviner 来向老百姓传达自己的旨意。因此，将他们译为“先知”和“圣法师”都比较符合其原本的含义。



圣法师是与神密切相关的法术职业



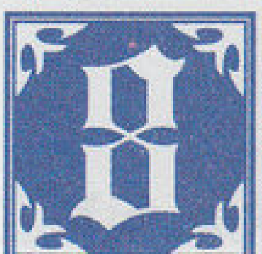
Invoker

一般译名：召唤师、祈求师
关键字：祈求、能量、自然

Invoker 的召唤对象是大自然的能量，他们利用风雪雷电等自然现象来为自己效力，很多奇幻游戏里大名鼎鼎的攻击魔法，都是他们的专长，例如火球术（fireball）、魔法箭（magic missile）等。很多翻译里把他们叫做“召唤师”，个人觉得不太准确，容易与召唤野兽鬼怪的召唤师搞混，而且，对于大自然力量的利用，在中文习惯里，一般使用“求”这个字，譬如说“求雨”。所以将 Invoker 们叫做“祈求师”更符合他们的身份和中文习惯。



祈求师的法力在于召唤大自然的力量



Transmuter

一般译名：炼金师
关键字：转化、质变、变异

如果要给 Transmuter 起个比较现代化的名字，可以管他们叫“物质能量转化工程师”什么的，因为他们擅长往物体或者生物里灌输魔法能源，使得后者发生“质的变化”，变成另外一种状态，有时候，我们熟悉的所谓“变身”也是 Transmuter 的拿手好戏。目前，对于 Transmuter 并没有太好的译名，用“炼金师”来称呼他们过于片面，因为炼金只涉及到普通物质的变化，而对于生物和能量的转化却并不包括。



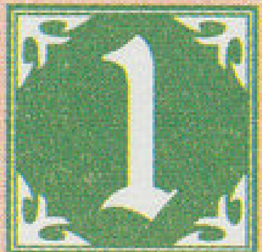
Summoner

一般译名：召唤师、召唤者
关键字：召唤、野兽、神魔

在“龙与地下城八大魔法学派”里，Summoner 和前面说到的 Conjurer（咒术师）一般是放在一起的，属于召唤门派的两个分支。但由于 Summoner 在很多欧洲神话里，是一种独立的法术职业，所以我们把它单拿出来介绍，Summoner 的特点就是其法术本身并不具备攻击力，而是能召唤出强力的生物帮助他战斗。低级的 Summoner 可以召唤出飞禽走兽、山精树怪之类，而高级者甚至能役使神魔。在游戏方面，我们也曾玩到过一款名为《召唤者》（Summoner）的动作 RPG。



高级召唤者甚至能役使神魔



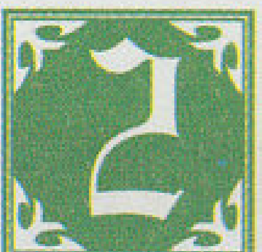
Shaman

一般译名：萨满、巫医
关键字：野蛮、原始、自然

萨满教是一种原始的宗教，它非常神奇的分布在全球的许多北方民族中，从北亚、中北欧到北美的广袤地区，你可以从相隔数千里的两个从未相互接触过的民族中看到同样的萨满习俗。萨满教崇拜各种各样的自然现象，从风雪雷电到动物植物。萨满（Shaman）是萨满教里的法力者总称，由于信奉萨满教的民族一般开化较晚，相对落后，所以，在奇幻体系里，Shaman 是原始民族法力者的专用称呼，例如《魔兽世界》和《天堂 II》里的兽人族法师都叫 Shaman。Shaman 是一个中性的魔法职业者，由于他们所处的文化很落后，而且崇拜自然万物，因此，在魔法方面 Shaman 也是擅长一些利用自然界力量的法术。在近现代，由于某些欧洲人的无知和歧视，在很多人文题材著作里，所谓他们认为“不开化”的亚非拉民族的魔法职业者都是“萨满”，笔者在一本书中看到，中国的道士居然被命名为“Chinese Shaman”，不仅哑然失笑。



萨满是原始民族法力者的专用称呼



Druid

一般译名：德鲁伊
关键字：森林、医术、祭祀

德鲁伊（Druid）这个单词的原意是“熟悉橡树的人”，在历史上，他们是凯尔特民族的神职人员，主要特点是在森林里居住，擅长运用草药进行医疗，橡果是他们崇拜的圣物。在公元前时代，德鲁伊教徒是以正面的形象出现的，他们崇拜自然、精通占卜、治病救人。在英国原野上矗立的巨大神秘建筑——巨石阵据说就是德鲁伊教徒祭祀太阳神留下的遗迹。后来，随着罗马帝国对凯尔特人征服战争的展开，当时西方世界的主流文明——罗马的知识分子们开始对德鲁伊大肆抨击，例如揭露德鲁伊教徒用残忍的活人祭奠方式来进行祭祀活动，而宣称他们的草药研究活动实际上是为了炼制致人死命的毒药，这些给德鲁伊在欧洲文化里的形象带来了恶劣的影响。随着罗马帝国的一统天下，德鲁伊教徒们也倒了霉，罗马士兵冲进了神圣的森林，将他们成批成批的屠杀。德鲁伊教从此蛰伏起来，于是，从那时到如今，德鲁伊渐渐不再像是一个宗教和历史名词，而变成了一个神话传说里的角色了。■



德鲁伊教徒居住在森林里，与自然亲近





“进入一个迷失的灵魂。坏蟑螂” 1996 年 这个冒险游戏拥有那个时代最精致的 3D 预渲染场景，它所展现的一个厨房中“特写”的场景的确相当新奇，但其最大的卖点却是以厨房中最常见、又最令人厌恶的昆虫的视角来看待世界，那会是怎样一种感受？别错过最近再次推出的实时 3D 渲染复刻版。



“致地球行星的居民：你们就是敌人。特勤机甲队 25 世纪的自由战士”

1995 年 日本工画堂所推出的策略作战游戏推向欧美，但其显出的绝对硬派作风，连一丝冷酷的温柔也无从谈起。



“昨夜，她将你击落。今天，该轮到你了。血色苍穹”

2001 年 带着 30 年代美国怀旧风格的空战奇幻之作，充满了稀奇古怪的战机和黑色浪漫情调，但《血色苍穹》就这么带着个性而成功了。



“有点作为吧，傻瓜！
你建造了它，
就该你来接手。
你的塔楼”

1999年 蟑螂横行、午夜PARTY、房客超容，作为《模拟塔楼》（Sim Tower）的续作，SEGA推出的公寓经营管理游戏，相信会令那些每日饱受公寓烦恼折磨的玩家心有戚戚焉。

图鉴

“你的PC缺乏说服力？
来真的。
Sound Blaster 多媒体升级套件”

1996年 那种黑白UFO照片，怎比得上来一次惊心动魄的“第三类接触”？Creative为其多媒体升级套件选择了一个极富“说服力”的视点，此刻正是PC向MPC规格最后冲刺的时期，高速视频回放与捕捉、高速光驱以及网络语音交流成为以多媒体产品著称的Creative大施拳脚的新境地。





伟大的作家

曾经有一位年轻人——在他很年轻的时候梦想成为一位伟大的作家。

有人问他，什么才是他心目中的伟大，他回答说，“我写的东西全世界每个人都会阅读，并且会激起他们发自内心的情感和冲动，会让他们情不自禁地尖叫，哭泣，带着愤懑和苦痛的呻吟！”

如今，他实现了自己的梦想。他在微软公司工作，专门负责编写出错警告信息！

魔兽3 之 结果由于3（上）



魔兽3 之 结果由于3（下）



微软的BUG

我认为这是微软的一个BUG，但微软工作人员说这是正常现象。

在命令提示符模式下：C:\

我怀着对微软的崇拜之情输入脍炙人口的几个中文字：C:\微软出的程序

按回车后出来提示：“‘微软出的程序’不是内部或外部命令，也不是可运行的程序或批处理文件”。我纳闷，赶紧问微软的程序员，他们回答说如果哪天不这样提示了那才叫不正常。

三国志X 之 史实模式　　作者 宋辰

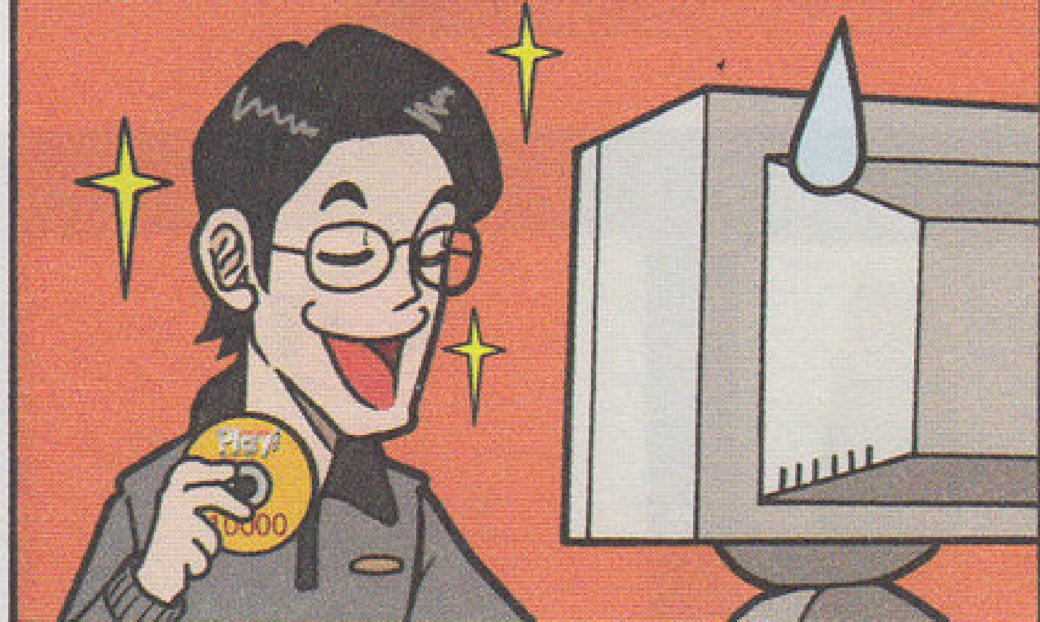


三国志X 之 比试高低　　作者 宋辰



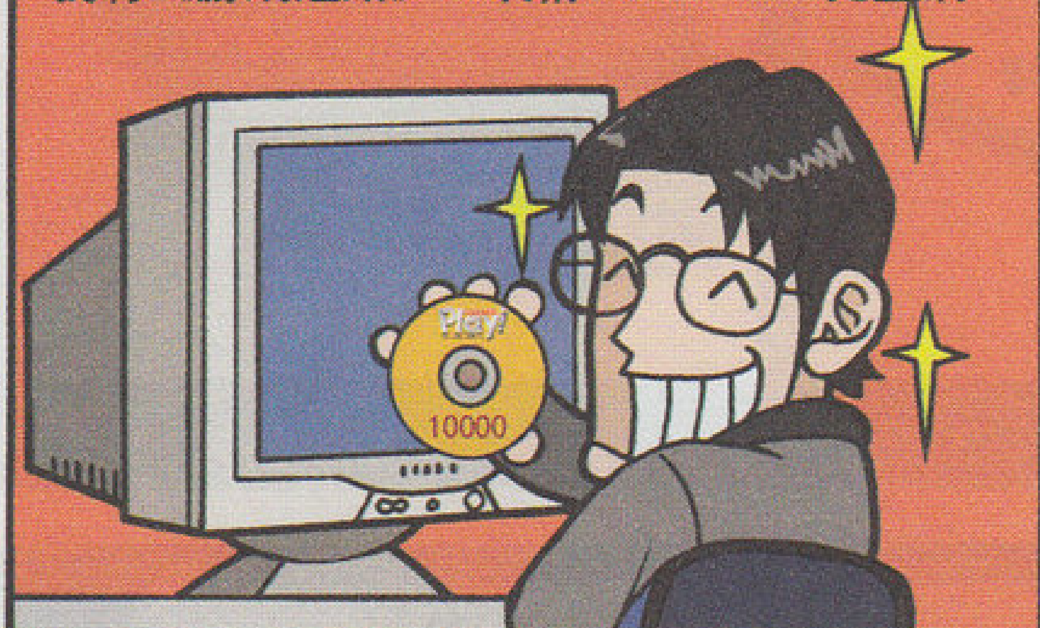
想让QQ那头的她开心吗？永远给她新的惊喜！





想和偶在QQ上斗图吗？！永远立于不败之地！





游戏短路

超级赠品光盘



QQ表情 10000 IN 1

精选10000枚最新最炫最酷的QQ表情，让你一夜之间成为QQ牛人！

仙剑奇侠传 之 特殊业务

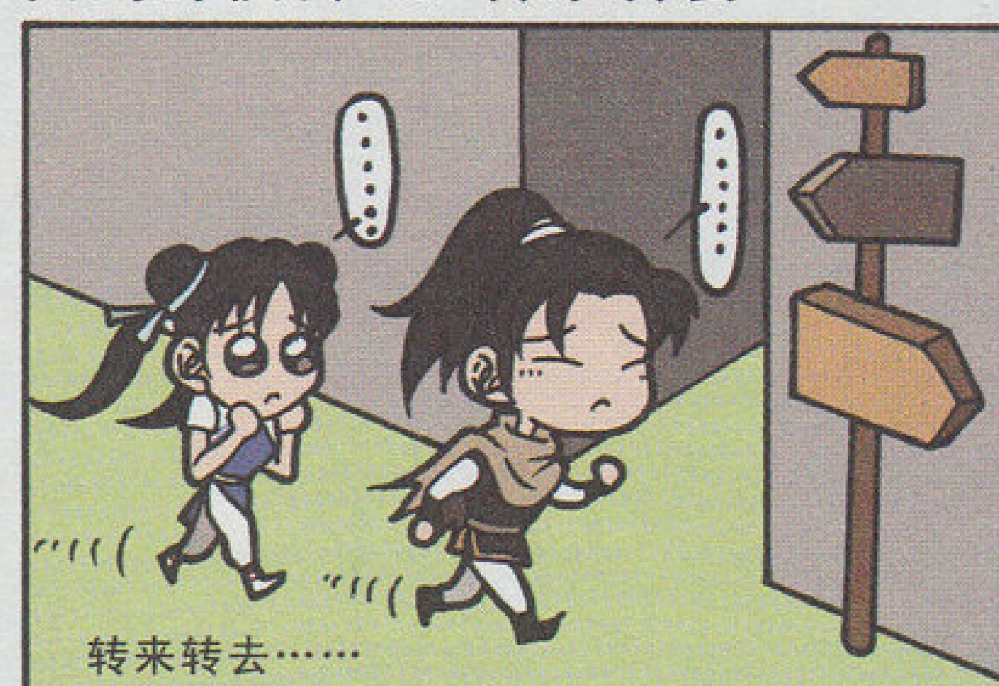


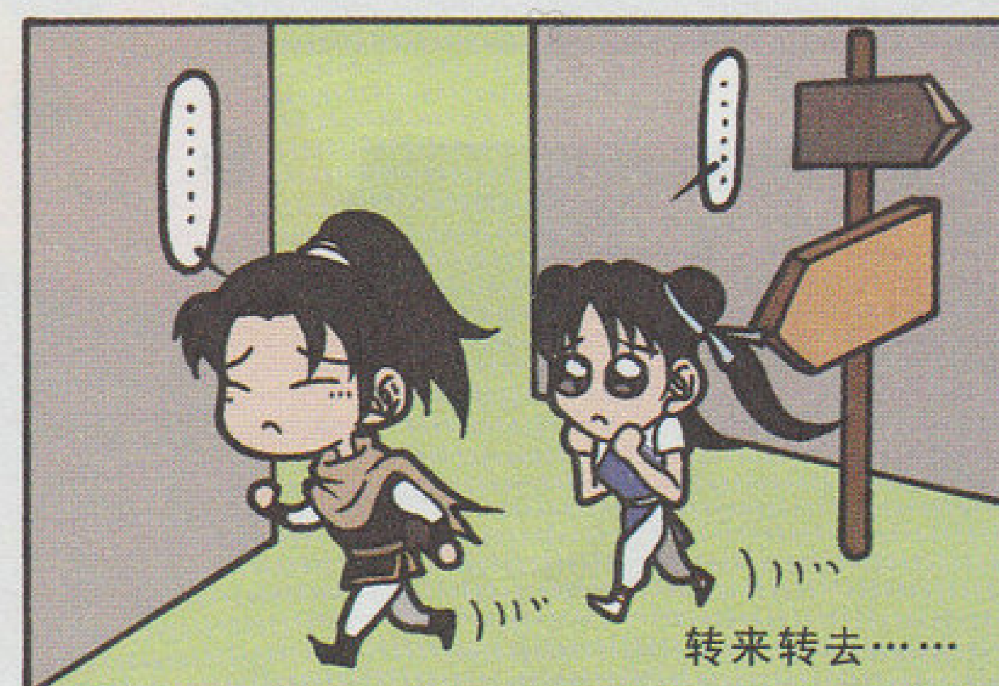






仙剑奇侠传 之 转来转去









圣诞、元旦、春节、情人节，从年底到年初，这一个接一个的节日，让我们感到有些疲惫，首先是荷包渐瘪，给亲朋好友们把礼物送上一圈，自己也就可以过个“心酸”节了。其次呢，就是买礼物这个事，真的耗费脑细胞啊，究竟送什么合适呢，送吃的人家会说你没情调，送个摆设又不实用，送些日常用品又会觉得你没诚意……想来想去，真是愁死人啊。尤其是玩游戏的人，更是难伺候。最近编辑部准备搞大联欢，负责买礼品的 MM 就愁坏了，有人说要 GMA，有人要 MP3，有人要玩具扭蛋，还有人说：“算了，送啥都没送钱实惠。”其实要搞定这些大爷，真的不用这么麻烦啊，就找他们喜欢的，不是游戏狂人么，瞧瞧我推荐的这些游戏周边，即漂亮又实用，他们不抢着要才怪呢！呵呵~



是游戏也是生活

游戏周边精品馆之六

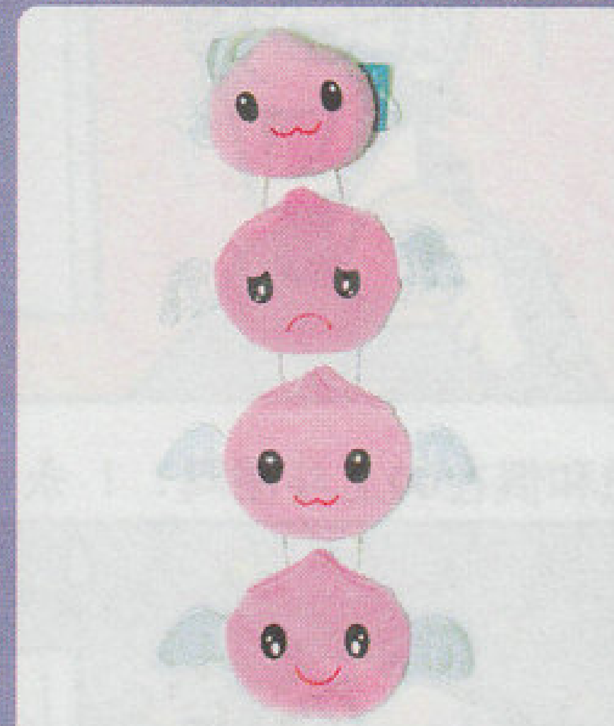
RO 系列生活周边

水壶、雨伞、马克杯、拖鞋、牙刷、饭盒、雨伞……呵呵呵，谁说咱玩游戏的人不会生活，拥有这么一套精致的周边产品，相信你肯定会乐于去体会在使用它们时的那种细腻的感觉。

天使波利靠垫，天使波利方便袋，这是新干线在圣诞节推出的新品哦，其意义当然是为了给玩家更多的礼品选择。另外，RO 的周边产品一向都是走可爱路线，想给女朋友惊喜的玩家，不妨选择这些礼物哦。

















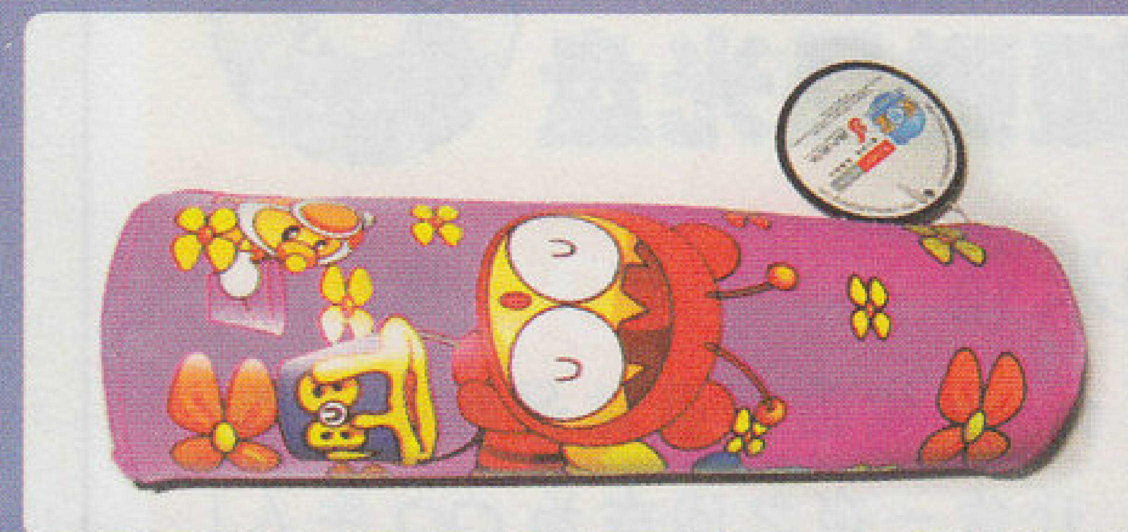




泡泡堂学生用品周边

看到这套周边，小编开始羡慕现在做学生的玩家了，想当初我也是酷爱收集笔记本啊、笔啊一类的用品，没别的理由，就因为漂亮还很实用，而且用自己喜欢的东西学习也会很认真哦。何况，《泡泡堂》这个游戏现在这么流行，能收集到这么一套漂亮实用又有意义的周边，真是很欣慰啊。所以，如果你身边的朋友还在上学，不妨送这套礼物给他吧。





刀剑系列运动休闲周边

《刀剑 Online》的玩家平时在电脑前打打杀杀的，累了烦了，也应该有空出去走走，游山玩水，呼吸大自然的空气。这套腰包、腕表、小烟灰缸，刚好可以配合你的出游计划，绝对是玩家必备之物哦。你可以考虑把这套礼物送给喜欢运动的朋友们。



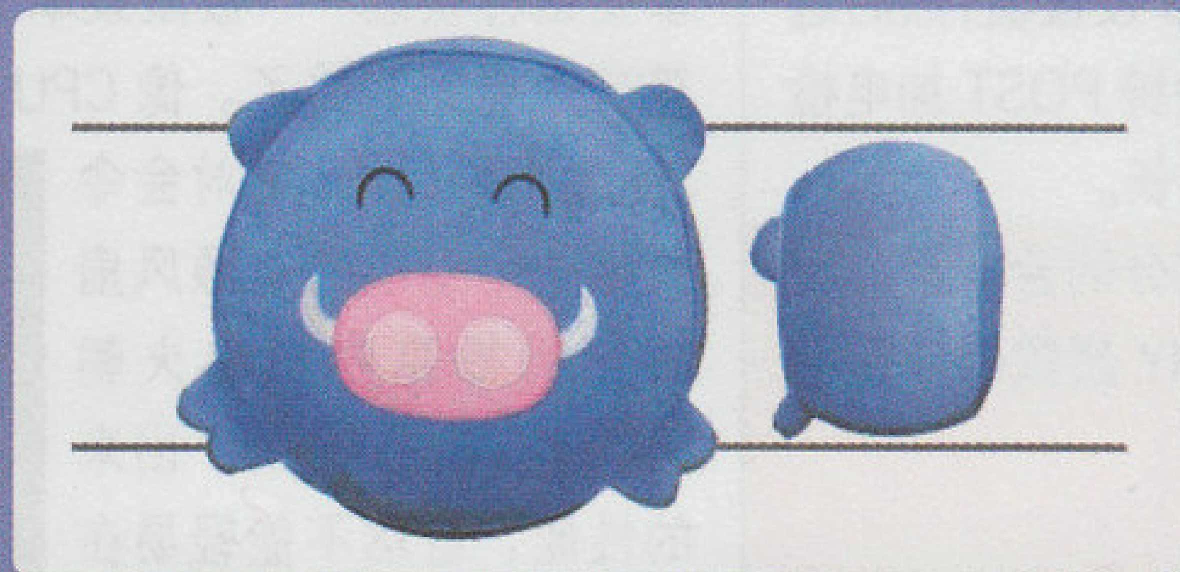


其他生活周边

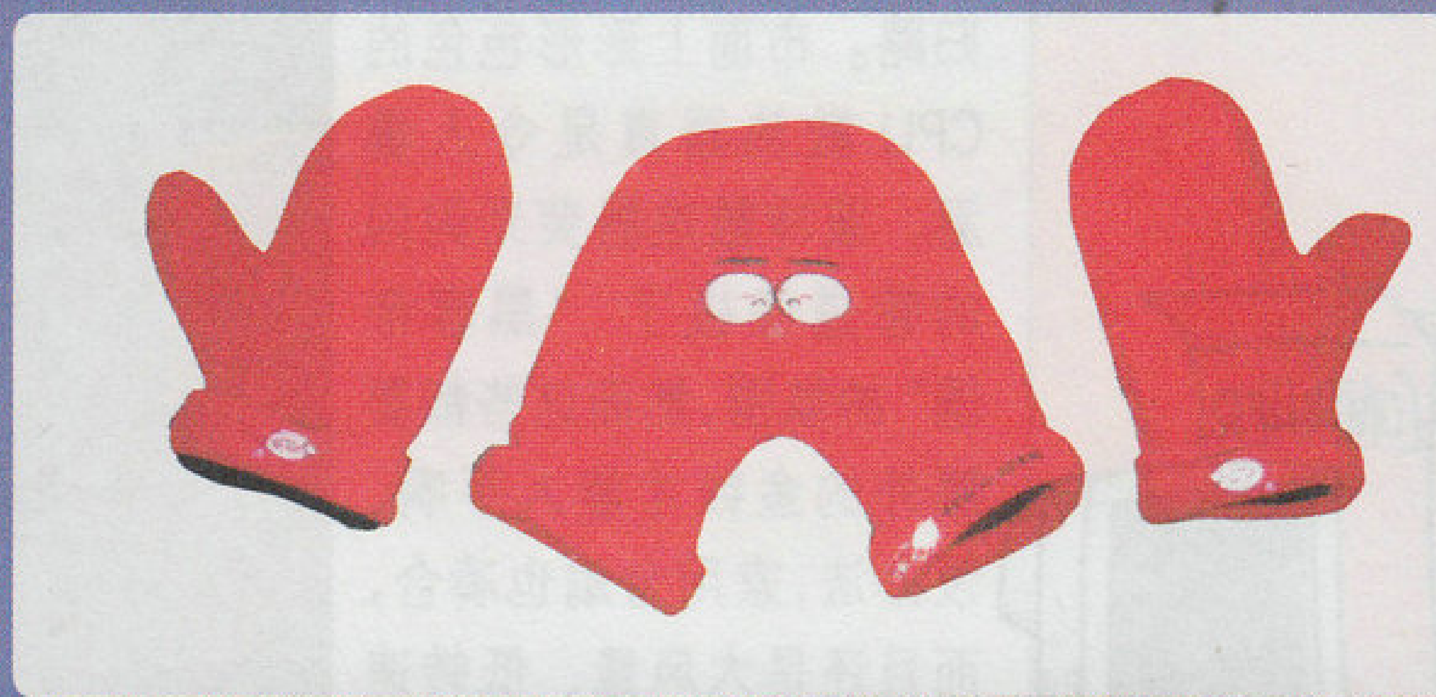
CS 针织帽、钱包：这是冬天里送给 CS 痴迷者最好的礼物吧，温暖和安心都包含在其中了。




传奇 3 指甲钳、野猪凳：不知道玩《传奇 3》的玩家是不是很懒，走到哪坐哪？还是指甲很长了也很少修理？也许我们是胡乱猜测了，光通出的礼品，或许还有其他的意义吧。不过可以肯定，这套礼品一定会受到传奇迷们的喜欢。

MOP 情侣手套：其实这副手套是小编无意中搜刮到的，分一大一小两个单手手套，和一个连体手套，当时看到它我马上想到了三个字——“情人节”，呵呵，其他的就不用我再多说了吧。



PLAY!AV 影音精选

天空上尉与明日世界
Sky Captain and the World of Tomorrow

发行公司：Paramount Pictures
公映时间：2004 年 9 月 17 日
DVD 上架：2005 年 2 月 5 日



带着复古而又奇幻的色彩，本片令人立即联想到《血色苍穹》这部游戏，而凭着《古墓丽影》系列影片而为玩家所熟知的 Angelina Jolie，则在本片中继续扮演她的豪侠女角色 Franky Cook，率领她那全是女性船员的水陆飞艇，帮助编年史记者 Polly Perkins（Gwyneth Paltrow 扮演）和精英飞行员“天空上尉”（Jude Law 扮演），调查一起全球科学家神秘失踪的事件，共同穿越充满异国情调的世界，去阻止 Totenkopf 博士毁灭地球的邪恶计划，这要算是本季最值得一看的新片了。

酷炫个性指数：★★★★★

变形金刚限量珍藏版
TransFormers Collection

发行公司：广东千鹤影视
播出时间：1984 年
DVD 上架：2004 年 12 月



卓越网正在独家网上销售《变形金刚》限量珍藏版（含剧场版），全部采用数码修复画面、自制动态 3D 菜单，美国原版 98 集共 25 张 DVD，上海电视台译制版本中英文配音。此次“限量珍藏版”采用木盒精心包装，光碟内容完美，更有《变形金刚》限量珍藏版收藏卡，卓越网礼品代金卡、Takara 公司提供的“变形金刚”RM 系列玩具、《变形金刚》精美海报等赠品，时值《变形金刚》诞生 20 周年，别错过一次完整收录童年奇想的机会。

怀旧圆梦指数：★★★★★

壮志凌云 宽屏特别收藏版
Top Gun Widescreen Special Collector's Edition

发行公司：Paramount Pictures
公映时间：1986 年 5 月 12 日
DVD 上架：2004 年 12 月 14 日



这是一部影响了无数空战游戏的名片，汤姆·克鲁斯更凭借此片一路走红。最近全新制作的特别版 DVD 也赶在 2004 圣诞节前上架，碟片内容新增制片 / 导演 / 剧作 / 现役及退役军官评论音轨、关于影片制作及其影响的 6 部记录片、4 首 MV、汤姆·克鲁斯采访 / 幕后花絮、生存训练特辑、多角度分镜表（可选导演评论音轨）及 7 个当年的电视广告片，令这部凭着鬼斧神功般精彩的空战场面长盛不衰的名片再次焕发迷人的风采。DTS6.1 声轨的加入，也使其凭着爆棚的音效与最畅销电影原声，更有资格跻身于发烧测试碟之列。

壮志雄心指数：★★★★★

野蛮人柯南全集

Conan:The Barbarian（1982）
Conan:The Destroyer（1984）
公映时间：1982 年 /1984 年
DVD 上架：1998 年 6 月 2 日



最近在电视新闻上看到施瓦辛格作为美国加州州长访问日本大受欢迎的镜头，禁不住哑然失笑，想必欢迎的人群中，喜欢肌肉者会比喜欢加州的要多不少。恰好最近有《野蛮人柯南全集》DVD 套装复出，要知道 Conan 这个角色可是早期欧美横版动作游戏中的名角，片中战士、盗贼、法师等角色团队配合冒险犯难的故事，在小说、漫画和游戏中风行超过 20 年，由此可见其地道的大家风范。还有，别错过一窥施瓦辛格老兄当年“风采”的机会。

纵横四海指数：★★★★★

超频玩家趣怪集

超频玩家不是天生的，但想要"超"的个性却很可能是天生的。在旁人眼中，他们总在为着一些无谓的频率、温度或噪声而将电脑颠来倒去的折腾；他们比周围大多数人都了解电脑，但在为自己选配升级时却最彷徨不定；他们操着一大套优化理论把视窗桌面永远设为清汤挂面式的"WIN2K蓝"，只保留桌面图标阴影特效，但却仍嫌性能不够；电脑配件市场总把一些价位高出行情不少的产品型号授予"超频玩家"，让人猜度这群人是不是真的钱多到"败家"的地步……而当你在GOOGLE上搜索"超频"和"电脑升级"，发现前者所获得的关键字条目数接近后者数量的30%时，你该意识到不仅仅是同班那个不修边幅、经常因睡眠不足而迟到、自称OCER的小子在OVERCLOCK了。

偷吃步"到"不归路"

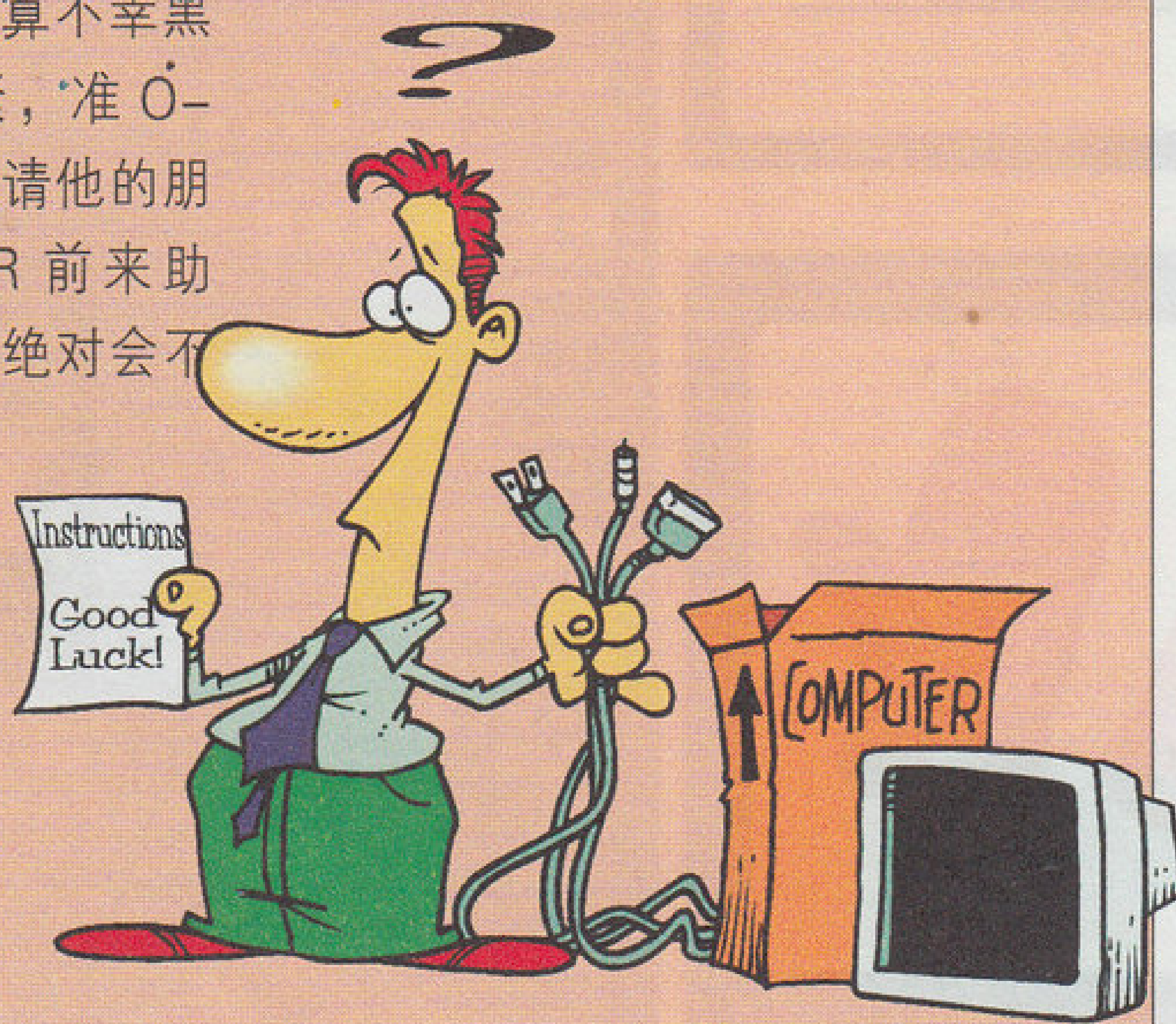


每个OCER的"第一次"，都是战战兢兢手心冒汗的——通常这样的冒险都不会有高手在旁——那样的话自己就不必去按机箱电源钮了。而催生一个准O-CER的原力，就是这个准OCER体内的好奇心。面对报章杂志津津乐道的以"超频性能"为标签的最佳性价比配件，发现自己无意中买到的CPU包装盒上赫然印着那个"极品超频型号"，如果这恰好是周末午后无聊的时光，主板说明书又是中文版且就在电脑桌的抽屉最上层，一切条件就都具备了。

在主板说明书中很容易找到关于超频的内容，有些甚至将其专门设为一个章节，详细的教用户如何安全超频。啧啧，连制造商都认可的"超频"，还有什么理由不试试？

如果照着报章杂志所声称的"最后达到频率"去设定，这个准O-CER的生涯很可能就此终结——要知道，那上面所说的超频成绩，往往建立在一堆专为超频而加强了稳定性的周边配备上。好在我们对待自己的东西都不会掉以轻心，所以通常准OCER会在第一次超频中将CPU外部频率"轻轻"加个10MHz，犹豫再三才会保存BIOS设置值，然后选择EXIT。在电脑重新启动到屏幕能出现提示前那两三秒钟POST加电检测的过程，此刻会是这个准OCER电脑生涯中最长的秒长。

感谢现代个人电脑科技对于产品品质的要求，大部分的合格产品都具备一定的性能余量，因此我们的准OCER第一次DIY超频的成功率应该会很高。其实就算不幸黑屏启动失败也不要紧，准O-CER会十万火急的电请他的朋友圈中真正的OCER前来助力，而真正的OCER绝对会不失时机的给他好好上一堂超频扫盲课，并将他的PC好好"操（超）演"一番，最后真·OCER必定会甩下一句——"就用这个频率跑一段吧，有问题随时找我！"



开膛剖肚"好个超



第一次DIY超频多会以皆大欢喜的结局落定，准OCER的电脑开始在超频状态下试运行了。牛刀小试就获得成功，必然令其充满冒险成功的兴奋感——原来挖掘电脑中隐藏的不为人知的潜力就是这么简单的事儿?!轻敌思想对继续体会"超频真谛"来说是相当重要的。而一开始就经历失败磋跎最终请来高人点拨，其实是不幸中的万幸，因为很少有人能轻易忘掉这堂课，并且可以借此展现超频真正的实力和魅力——因为有一颗极品CPU（事实上如果不是真正的OCER，一般电脑用家的电脑中也只会是CPU能有可能给人以性能上的惊喜），会使真·OCER对此赞不绝口，同时也不可避免的会对主板、内存、电源、机箱散热等方方面面给予一番点评。

超频前后的性能差距是OCER追寻的最终快感，为了持之以恒的享受这种快感——极限频率下的长期稳定运行——就需要好好审视机箱这个电脑容器了。像CPU、主板、内存这三大基本超频阵地，再加上3D显卡的助阵，绝对会令仅靠一个小小的电源风扇散热的机箱内部热火朝天。好不容易"榨取"出来的性能，自然不能轻易在高温面前退却，敞开机箱侧板，走向超频散热的不归路。市面上形形色色的CPU散热器真是令人垂涎，液冷散热器荧光闪闪的管道像极了"黑客帝国"的氛围，然而这些都要额外的金钱才能入手啊，没办法，家用台扇也凑合，而且还是大风量、低转速的超级电脑散热风扇呢！

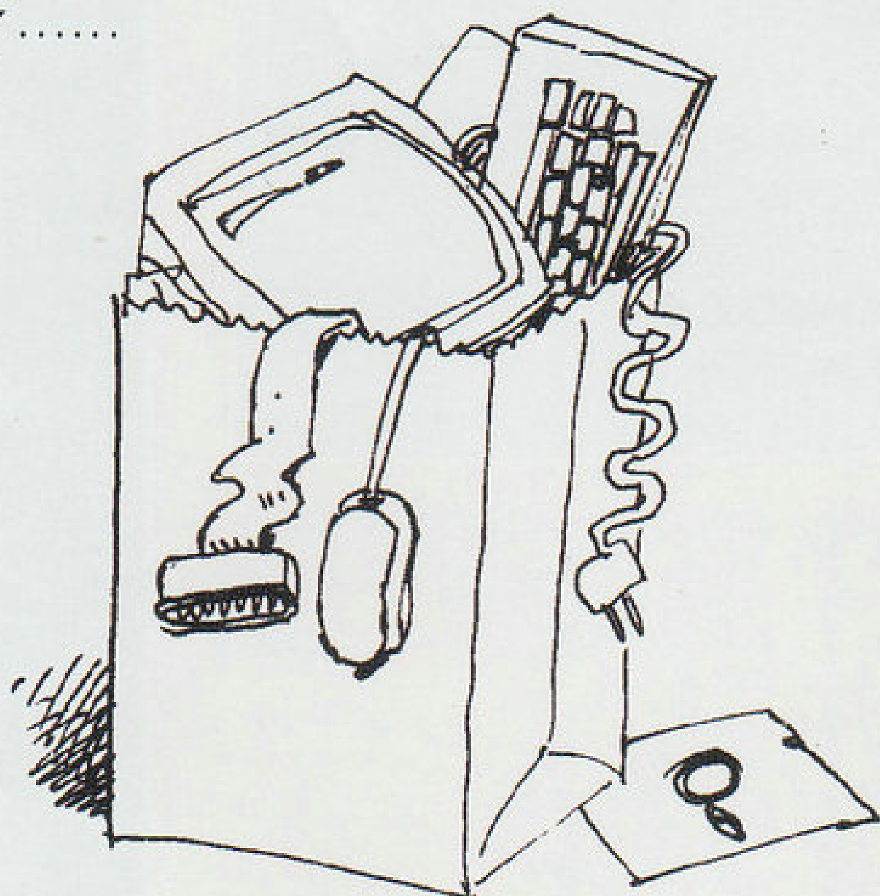




拖家带口”升级忙

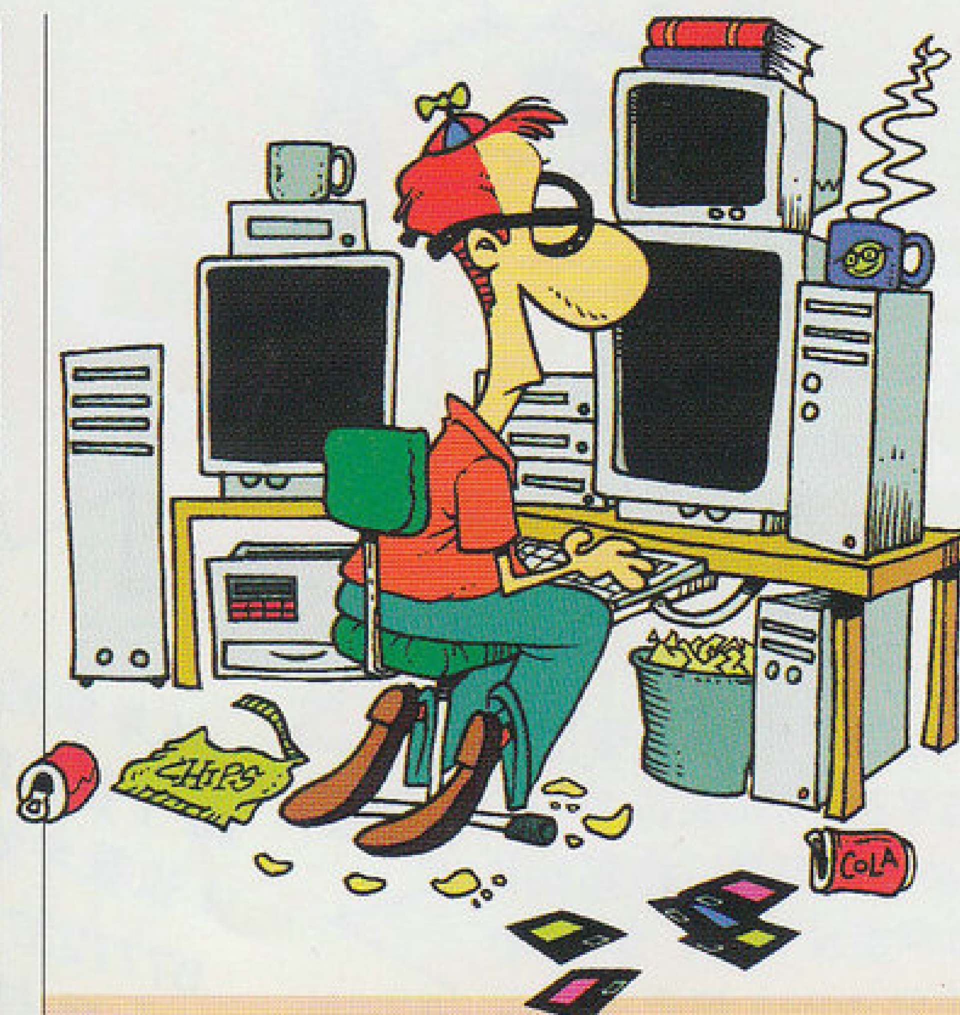
“下次升级如果换XX内存、XX风扇就一定能……”这是标准OCER的“逆木桶理论”——为了达到性能均衡，他们会比着木桶中最高的一块木板，去替换其它较低的木板，以便使水位能上到尽可能高的水平。问题就在于，每次换上的新木板不一定就恰好与原来最高的木板一样高——通常它又会高那么一截——刚刚升级了最新3D显卡，CPU主频过低成为性能瓶颈；升级了CPU，单一风冷散热又跟不上控制温度的需要；加装了机箱前后的抽换气风扇，可夜里开机简直要算是“轰鸣”；换液冷散热器去兼顾散热和降噪吧，可机箱8厘米出风口与12厘米散热排又不匹配；等ATX霸王级配置终于打造完成，BTX主板及机箱规范又推出了……

OCER的生活空间不难找到各个“时代”遗留下来的战利品，谁让电脑科技的发展速度甚至超过该死的摩尔定律呢！“但我就这么点儿小爱好，”调侃中也含着享受科技的满足。毕竟生活中有一项令人执着且无害的事物，也算积极的人生了吧？



文攻武卫”偏执狂

对电脑科技最关注的消费群中必然有大量的超频玩家，他们在超频天地里将自己锻造成一个一个电脑配置高手，也许其中还有一次次过火“烧机”的惨痛，或是升级买到“中奖”件（同样型号的CPU或显卡核心也是“体质”各有不同，所谓“中奖”当然是买到了“体质”差超不了多少的……）的懊恼。想知道他们的喜怒哀乐？去各个硬件超频论坛就对了。如果有哪个品牌曾经让一个OCER吃过苦头，这个OCER一定是这里最无情的“杀手”——凡是说某品牌好的，一律被其称为“枪手”；凡是涉及与某品牌产品同类的话题，一律顺带贬低一番该品牌。买到高档配件来此炫耀的，被调侃为“米人”（人人爱钱，就像老鼠爱大米?!），兴冲冲的拿着最新超频成绩上来发图的，马上会有一堆人跟发更强的成绩，只有那些玩出奇思异想的创意的OCER会受到真正的追捧。

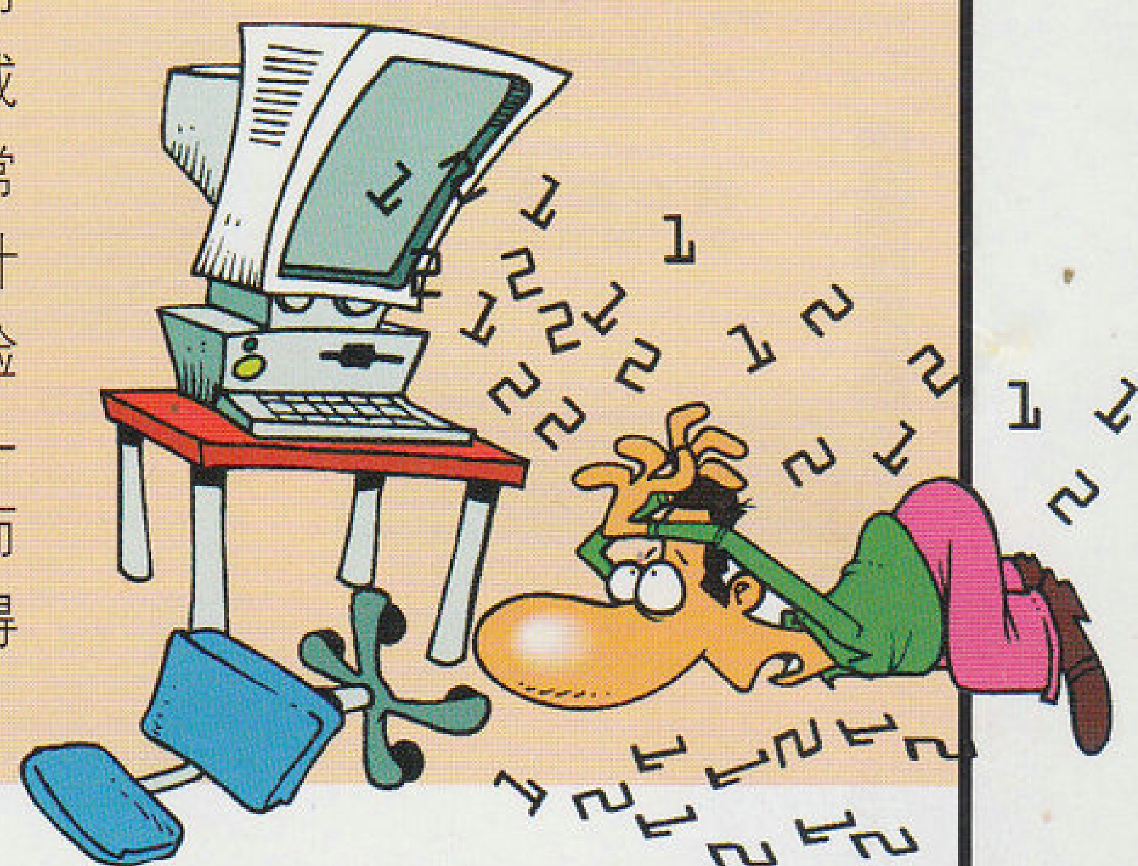


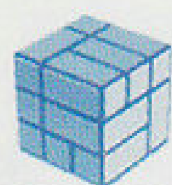


拔剑四顾心茫茫

当一个电脑用家因为掘出性能宝藏而从此热衷此道后，他的“小爱好”就一直面临最大的问题——这些“多余”的性能要来做什么？早期电脑性能的提高往往可以改善受性能限制的应用程序表现，更顺畅的DVD回放，更高的3D画面帧速率，更快的DivX视频压缩……但在PC进入GHz时代后，日常应用的需求似乎已在PC性能的飞速提高面前退却了，剩下的只是那些用液氮、干冰散热将CPU超频到5G、6G创纪录的少数人的乐趣。

但很快，分布式科学计算这类要求长期、连续、全负载计算能力的应用成为超频玩家们新的施展天地。从自然科学领域通过分析射电天文望远镜接收到的连续不断的天球辐射信号而寻找地外智能生物的SETI@Home，到生命科学领域帮助设计新药物与AIDS爱滋病战斗的fightAIDS@home，还有涉及数学、密码学、互联网等众多的计算应用，亟需超过今日所能生产出来的最快的巨型计算机的计算能力，而它们都通过分布式计算方式，接纳分布在学校、办公室以及家庭中的成千上万的PC，利用这些PC日常使用中的剩余计算能力来分担计算任务。有了这些充满科学实验色彩的计算需求，再发烧的OCER也不会为有劲儿没地儿使而苦恼了，而OVERCLOCK也显得更有意义，不是吗？■





中国分布式计算总站
Distributed Computing Information in Chinese

推荐使用LINUX系统
Our English Pages

分布式论坛 新手指南 各类项目介绍 | 分布式计算的定义、参加分布式计算、分布式计算与中国 | 服务

SETI@home
The Search for Extra Terrestrial Intelligence

BOINC!
Berkeley Open Infrastructure for Network Computing

Folding@home

fightAIDS@home
The Olson Laboratory

climate prediction
模拟全球气候变化

搜索最大质数
GIMPS

D²OL
DRUG DESIGN OPTIMIZATION LAB

lifemapper

Distributed Particle Accelerator Design

grid.org
UNITED DEVICES

Home | Forum | Info | Distributed | SETI | BONIC | Folding | FightAIDS | CPDN | GIMPS | Sitemap

给你机会　挑战智慧

家游竞拍总动员

以手机短信方式发送竞拍价格（整数或包括小数点及其后1位数字如 10.5）到特服号码 8777237，**活动截止时出价最低、且独一无二者**即可赢得大礼！

至尊大礼：Moto E680

著名手机厂商摩托罗拉（中国）电子有限公司 2004 年主推的“享乐 PDA”——E680 多媒体娱乐智能手机，采用支持 WMMX 多媒体指令集的英特尔 xScale 312MHz 处理器，搭配 64K 色超大手写 TFT 屏幕和两个 16mm 立体声震动音柱，支持 3D 显示，内建蓝牙、Mini USB 数据接口，内置 50MB 用户存储空间并支持高达 1GB SD/MMC 闪存卡扩展，支持 MPEG 多媒体播放，支持长达 2 小时不间断摄像，让您超前体验掌上数字娱乐多媒体终端魅力的先锋战士，你准备用几元钱猎取它?!



两个 16mm 立体声震动音柱，为用户提供身临其境的立体声环绕体验。



内置 Mini USB 接口，E680 做为移动存储器可随时与 PC 交换文件，并能通过 PC 的 USB 接口为 E680 充电。

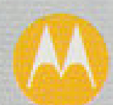


支持高达 1GB SD/MMC 闪存卡扩展，同时满足 3D 游戏、MPEG4 影像、MP3 音乐、FM 收音等移动享乐。





注：货品以实物为准，本活动最终解释权归本刊所有。



MOTOROLA
智慧演绎　无处不在

产品内容包括：

- Moto E680 享乐 PDA 手机
- Moto 3.6v/780mAh 锂电池(2)
- Mini USB 数据／充电线(1)
- Moto E680 充电插头(1)
- Moto 立体声耳机／麦克风(1)
- 用户手册及快速操作指南
- Moto 全质量服务手册
- Moto E680 同步软件／应用程序／游戏光盘(1CD)
- Moto E680 独享超值购买优惠券(1)

制式频段：GSM/GPRS/900/1800/1900MHz
处　理　器：Intel xScale 312MHz
存储空间：内置 50MB/SD 卡扩展
屏幕尺寸：240×320 像素(53.00×32.40mm)
屏幕材质：64K 色 TFT
操作系统：Linux
摄　像　头：30 万像素 CMOS
扩展接口：Mini USB/ 蓝牙
输入方式：手写 /T9 拼音
通话时间：180~360 分钟 *
待机时间：110~180 小时 *

* 为近似值，与网络配合密切相关

竞拍公告

至尊大赢家是如何竞拍的？来看看家游竞拍热线 QA 吧！

QA1

Q　恭喜薛宏辉成为首期家游竞拍至尊赢家，竞拍王 No. 2 与您来自同一地区和学校，请问你们彼此认识吗？

A　是的，我们都看家游，这次是一起来竞拍的，他出一段价位，我出另一段价位。

Q　啊哈，果然很厉害。那么这次成功赢取大礼，今后会不会和更多人联手出击？

A　当然了，事实上这次虽然只是我们两个用手机出价，但背后还有很多朋友在出谋划策呢！

有人靠运气
有人靠智慧
夺宝秘籍大曝光！

QA2

Q　喂?!是张帆吗?恭喜你获得首期家游竞拍王头名，请问你对参与这个活动有什么感想？

A　嗯，现在当然还是有些遗憾……

Q　那么没有拿到至尊大礼又出了那么多次报价，会不会觉得很亏啊？

A　不会啊，我觉得能拿到 Diablo2 玩偶也很有价值，对吧？

Q　没错，那么第二期的竞拍有没有参加？

A　这次还没有，因为我刚刚买了一块新显卡，下次有更好东西我会再来的！

【家游竞拍总动员】第一弹（2004 年 11 月号）价值 3888 元的顶级准系统至尊大礼得主落定！

至尊大礼：竞拍赢取价格——**27.5 元！**
1386***3127　江苏无锡　薛宏辉
浩鑫 Shuttle XPC SB83G5

竞拍王前三甲名单：
竞拍王 No.1　1363***2101　湖南长沙　张帆
奥美电子公司　Diablo2 原装绝版玩偶　价值???元
竞拍王 No.2　1391***2302　江苏无锡　吉峙润
迪兰恒进公司　镭姬杀手 9250 加强版　价值 450 元
竞拍王 No.3　1386***3127　江苏无锡　薛宏辉
维万迪 VUG 2005 亚太游戏高峰会主题 PS2 背包　价值???元

竞拍王 No.1 特别礼物



柯瑞沃公司
4ADE0 液冷散热器
价值 198 元
010-82535607

竞拍王 No.2 特别礼物



奥美电子公司
Diablo2 原装绝版玩偶
价值???元
021-54489966-501

1 元低价竞拍狂抢玩家大礼 家游竞拍总动员第三弹

① 超酷赢家规则

出价最低、且独一无二者！

没错，【家游竞拍总动员】就是要把价值不菲的超酷玩物送给你！你所付出的代价远远**低过你的预期！**

② 参与方式

■以手机短信发送任意价格（整数或包括小数点及其后 1 位数字，如 10.5）到特服号码 8777237，收到出价确认回复信息即出价成功。

■如果出价被他人重复报出，则会收到系统免费通知信息，此时可再次发送新价格参与报价竞拍。

③ 有效出价

所出价格中没有任何中文字符；所出价格若含小数点，则小数点后仅有一位数字。

④ 竞拍时间

1 月 1 日 0 时~至 1 月 31 日 24 时

⑤ 赢家确定

当期竞拍结束后，由系统程序在所有出价中选取**无重复、最低价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。如果本期竞拍没有独一无二的出价，系统将进一步选取**重复次数最少、价格最低、且第一位出此价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。赢家将以所报价格购买本期产品。

此外，系统将从**出价次数最多**的玩家排名中选择**前二名**，分别授予所列名次的特别赠品。若出现出价次数相同的玩家，则以达到出价次数的先后确立先后排名。

赢家将收到通知短信，并可查阅下月的家游官方网站公告及杂志公告。赢家需携带本人身份证及竞拍所用手机交费凭证，到家游杂志社领取产品。

⑥ 特别提示

因网络问题导致当天出价没有收到回复，不能确定惟一报价是否被重复的玩家，请在活动临近结束时拨打客服电话，查询你的报价是否已被重复。系统提供商长达公司不对此承担任何责任。

参与活动费用：此活动按信息条数收费，**不用退订，不再参与不再收费**。

■发送短信电信收费，全球通、动感地带短信息 **0.1** 元 / 条，神州行 **0.15** 元 / 条。

■出价确认回复信息（所报价格惟一或价格已存在）**1** 元 / 条。

■竞拍其它相关信息（以前所出独一无二价格被后来的出价者重复、出价超出有效时间、超出有效价格、乱码无法识别等）通知**全部免费**。

领奖地点：北京市海淀区恩济庄 **18** 号院 **1** 号楼 **1104** 室，外地参与中奖者将提供免费 **EMS** 邮寄服务。

免费客服电话：800-810-5056，不支持 **800** 的地区可以拨打普通客服电话 **010-51665123**。

报奖办法：收到短信及客服人员通知中奖后，**3** 个工作日内办理报奖手续。

活动垂询电邮：playjp@playgamer.com
活动公告网站：www.playgamer.com